LA SUPERGUIA

NUMERO TRIPLE: 116 páginas con más de 400 pantallas

1

SUPERJUEGOS

ESPECIAL

Todos los Trucos para los 150 mejores juegos de PlayStation

+2

LA SUPERGUIA

Syphon Filter

+3

LA SUPERGUIA

SILENT HILL

3x1

Supertrucos + 2 SuperGuí


and Playstation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Syphon Filter and 989 Studios are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment America Inc.
© 1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. Silent Hill™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo. Konami® is a registered trademark of Konami Company, Ltd. © Konami of Europe. All rights reserved.

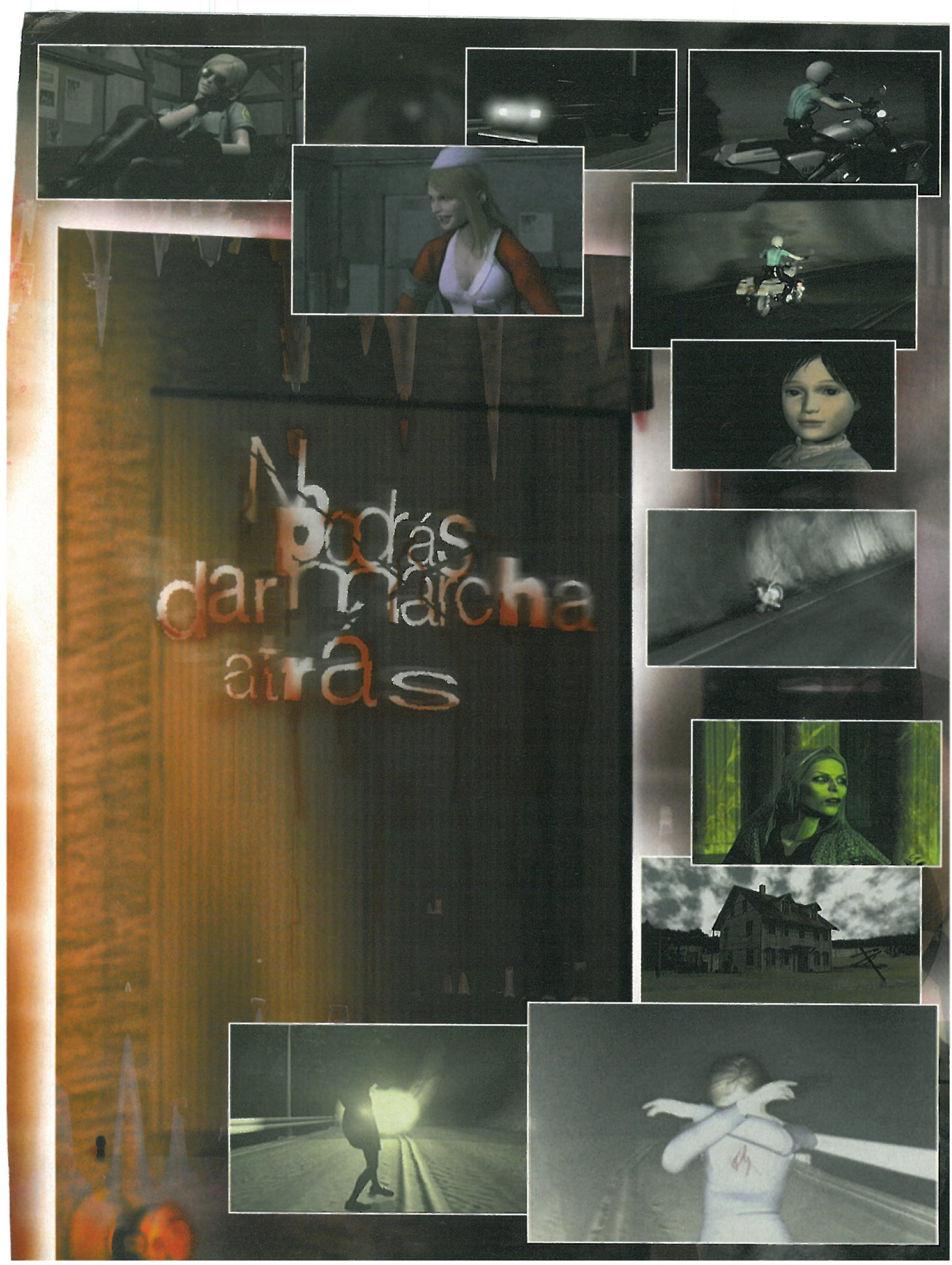
SUMARIO

• LA SUPERGUIA SILENT HILL

• LA SUPERGUIA SYPHON FILTER

• LOS SUPERTRUCOS


SILENT HILL
La niebla se cierra sobre una población turística. Mientras tanto, Harry busca a su hija, luchando contra aberraciones infernales y descubriendo insólitos acontecimientos que cambiarán para siempre su vida. SUPER JUEGOS te guía en este fantástico viaje, pero te aconsejamos que sólo consultes estas páginas cuando las tinieblas nublen tu camino y no sepas hacia dónde ir.


No podrás
dar marcha
atrás



Harry recuperó la consciencia. Lentamente se incorporó sobre el volante y echó un vistazo para comprobar cómo se encontraba Cheryl. ¡Dios mío! el asiento estaba vacío. Sin dudarlo, abandonó el coche para encontrarse con un panorama desolador. La niebla cubría con su denso manto las calles, y los copos de nieve caían en pleno verano. Desorientado por las extrañas circunstancias se percató del sonido de unos pasos. Entre la bruma fue capaz de divisar la silueta de la niña. Sucedía algo extraño. A pesar de sus llamadas Cheryl continuó avanzando hasta perderse de vista. El padre salió corriendo hasta la entrada de un callejón, donde por segunda vez divisó a la pequeña. Sin embargo, tras escuchar el chirrido de una verja al abrirse, la niña desapareció. Al traspasar la verja se encontró en un estrecho callejón entre dos edificios. Una nueva reja cortaba el camino, pero por suerte estaba abierta. De repente, todo se oscureció. Harry encendió un fósforo protegiéndolo de la lluvia y avanzó cautelosamente. El paisaje había cambiado, una silla de ruedas volcada emitía un chirrido agudo mientras una rueda giraba sin sentido. Manchas de sangre comenzaban a hacer acto de presencia sobre el suelo y las paredes, y tan sólo eran un presagio de lo que se iba a encontrar más adelante. Un cuerpo totalmente deforme colgaba de una verja, no era posible reconocer si se trataba de un ser humano, un muñeco o Dios sabe que criatura. Entre la impenetrable oscuridad, con paso sigiloso, tres engrendros del tamaño de un niño y con unas garras enormes acorralaron a Harry. Su ataque fue fulminante, y lo último que contempló fue la lluvia golpeando contra su rostro.

La densa bruma impedía a Harry divisar dónde se encontraba la pequeña Cheryl. Para colmo, estaba nevando en verano.

Cuando se despertó en un café de la ciudad, no sabía a ciencia cierta cuánto tiempo había permanecido inconsciente. Se incorporó sobre las butacas y observó cómo aquella joven policía se le acercaba con una sonrisa en los labios. Al parecer, su intervención impidió que los monstruos acabaran con su vida. Después, le trasladó hasta un café situado en Old Silent Hill hasta el momento en que había despertado de su letargo. La agente se presentó, su nombre era Cybil Bennet, y era perteneciente al cuerpo de Brahms, la ciudad vecina. Ambos estuvieron unos minutos comentando el misterioso aspecto que presentaba la ciudad. Harry le preguntó si, por casualidad,



había visto a una niña pequeña, de unos siete años y morena paseando por las calles. Por desgracia, la mujer no había visto nada excepto que algo muy raro estaba ocurriendo en Silent Hill. Antes de abandonar el bar para buscar refuerzos, le prestó su **pistola** y le aconsejó quedarse esperando en el mismo lugar. Por supuesto, Harry hizo caso omiso de Cybil y después de recoger una **linterna,** un **mapa** de Old Silent Hill, un **cuchillo** y dos **botes de tónico** que había sobre la barra, se dispuso a abandonar el café. Pero al abrir la puerta, una **radio** sobre una de las mesas comenzó a sonar. Una de las ventanas saltó rota en pedazos. Y al acercarse a la radio, una bestia voladora pulverizó el escaparate lanzándose sobre Harry sin contemplaciones. El se apartó y tras efectuar varios disparos terminó con la vida del animal. Cada vez estaba más desorientado, ¿de dónde demonios había salido aquella bestia? Y lo peor de todo es que era real, no se trataba de ninguna pesadilla y tenía que encontrar a su hija antes de que fuera presa de uno de esos monstruos. Tomó la **radio** y salió a la calle. Sólo pensaba en registrar el callejón donde fue atacado, por lo que dirigió sus pasos hacia allí. Por el camino encontró **munición** para la pistola y volvió a enfrentarse con la monstruosa fauna que poblaba las calles de Silent Hill. Al llegar al final del callejón, que estaba bloqueado, halló unos papeles en el suelo. Pertenecían al cuaderno de Cheryl. Uno de ellos conteneía el siguiente mensaje, seguramente escrito por la niña, «A la escuela». Una rápida consulta al mapa que obtuvo en el café, le bastó para localizar la situación de la escuela. Lo que

El impacto de aquel ser contra el cristal dejó fuera de juego a Harry durante unos segundos. Después, empuñó el arma.

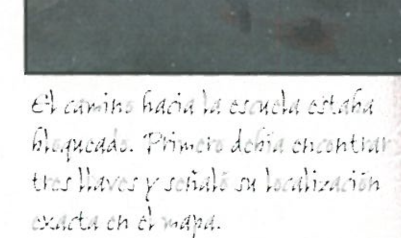


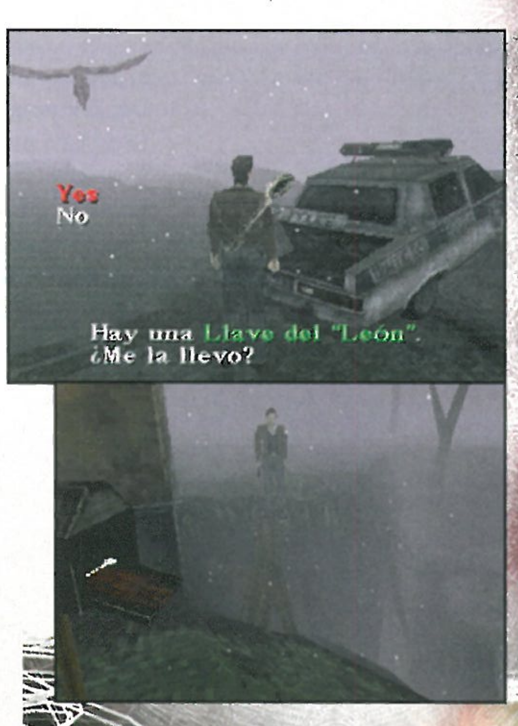
en principio no parecía entrañar ninguna dificultad se convirtió en una misión imposible. Todas los caminos hacia la escuela terminaban en un precipicio sin fondo imposible de salvar. Antes había encontrado una pequeña tienda (Convenience Store) en la esquina de Bachman con Finney, cerca de donde se hallaba su coche estrellado. En su interior albergaba tres **botes de tónico,** un **maletín de primeros auxilios** y un **bloc de notas.** Después continuó su camino, y en el abismo que cortaba la calle Matheson, en dirección a Midwich St., Harry se fijó en una serie de **papelotes** esparcidos por el suelo. Eran notas de Cheryl. Y en una pudo leer: «Casa del perro, Calle Levin». El lugar indicado en la nota no podía encontrarse muy lejos. Efectivamente, en Levin St., a medio camino entre Matheson y Finney, custodiada por dos canes del averno, había una caseta en cuyo interior pudo encontrar la **llave** para la casa adyacente. Dentro de la morada recogió un maletín de primeros auxilios y otros artículos. También había un **bloc de notas** para grabar partida. Después, Harry intentó salir por la puerta trasera pero tenía tres cerraduras. En la pared, un mapa tenía señalados tres lugares del pueblo, en los que con toda seguridad se hallarían las llaves. Ni corto ni perezoso, Harry se aventuró de nuevo en las peligrosas calles de Silent Hill. Primero se acercó hasta el callejón entre Bachman y Ellroy, señalado como una línea en el plano. A mitad del callejón, una verja daba paso a una cancha de baloncesto. La sangre cubría la canasta y en suelo yacía una cabeza de perro, como si alguien hubiera disputado un macabro partido utilizando la testa del animal. Resultaba grotesco, pero al menos había encontrado la **llave del leñador** junto a la cabeza. No olvidó recoger un **bote de tónico** sobre un cubo de basura para dirigirse hacia Finney St. y comprobar qué significaba la flecha del mapa que señalaba hacia el puente. Tal y como había imaginado, el puente se hallaba destrozado. El único signo que podía corresponder a la flecha era un coche de policía sin ocupantes. Pegado al vehículo pudo ver una caja con **munición**, pero ¿dónde estaba la maldita llave? No tardó mucho en averiguarlo. El maletero del coche ocultaba la **llave del León.** Ya sólo quedaba un lugar por inspeccionar, la cruz de la calle Ellroy. Allí le esperaba un nuevo precipicio. A la izquierda pudo observar un tronco que salvaba el abismo hasta una casa. En

La ciudad estaba cercada por un precipicio sin fondo. Sólo podía seguir las pistas que Cheryl le había dejado.



la entrada, revisó el buzón para hacerse con la última llave, la del **Espantapájaros**. Frente a la puerta recogió una **botella de tónico** para finalmente regresar a la vivienda de la calle Levin. Por el camino de vuelta, siguiendo Matheson St., Harry realizó una pequeña inspección de una callejuela (a la altura de la letra E de Matheson en el mapa) encontrando un **maletín de primeros auxilios** custodiado por tres perros furiosos. Ya en la casa, anotó sus últimos hallazgos en la libreta y se dispuso a abrir la puerta. Cuando traspasó el umbral una oscuridad impenetrable sustituyó a la niebla. Menos mal que había encontrado aquella linterna en el bar, le simplificaría bastante las cosas para llegar sano y salvo hasta la escuela. Con la ciudad invadida por las tinieblas, Harry exploró las calles de la zona. Como esperaba, no le fue posible encontrar ninguna salida hacia las afueras de Silent Hill, pero sí consiguió algunos artículos (balas, tónico, etc.) que le ayudarían a encontrar a Cheryl. Ya sólo le quedaba visitar la escuela y reencontrarse con su pequeña. Se estaba acercando al edificio, cuando fue atacado por dos perros infernales. Sin apenas tiempo de reacción, se refugió en un autobús escolar para recuperarse y llegar hasta la entrada del colegio. Dentro del autocar, que se encontraba completamente destrozado, había dos **botes de tónico** y un **bloc** para salvar partida. Recogidos estos objetos, Harry hizo acopio de valor, abandonó el autobús y, después de sortear a las dos fieras que le estaban esperando, se fue corriendo hasta la escuela.


El camino hacia la escuela estaba bloqueado. Primero debía encontrar tres llaves y señaló su localización exacta en el mapa.





LA ESCUELA

Atravesando las puertas



En el pasillo de entrada, bajo un mapa de los **Estados Unidos**, pudo recoger un **plano de la escuela**. Abandonando la entrada, había un pasillo con la recepción a la izquierda y la enfermería a la derecha. En esta última, además de un **bloc de notas** encontró un **bote de tónico** y un **maletín de primeros auxilios**. Tras grabar partida visitó la recepción. Allí se topó con tres notas escritas con sangre. Cada una indicaba una hora del día y un enigmático mensaje. Pensando sobre el posible significado de aquellos escritos se embarcó en la búsqueda de Cheryl. La última puerta que quedaba abierta era el acceso al patio. Un asqueroso ser le atacó y tras terminar con él echó un vistazo por el jardín. Destacaba una construcción, la torre del reloj. A los laterales de su entrada había dos oquedades ovaladas y sus agujas marcaban las 10:00, como en la primera nota de recepción. Cruzó el patio y una vez dentro del edificio se vió rodeado por dos monstruos, salió corriendo para entrar por la puerta de enfrente. En un banco vió una caja de balas, se la quedó y regresó para abatir a los dos bichos. La doble puerta del lado oeste accedía a un nuevo pasillo con unas escaleras que subían al primer piso. Dos aulas y los servicios componían el ala oeste. En la primera clase halló un **bote de tónico**, mientras que en el servicio de los chicos se apoderó de más munición antes de dirigirse al laboratorio situado en otro corredor. Junto al laboratorio se encontraba el almacén, y en una de sus estanterías tomó un bote relleno de **ácido clorhídrico concentrado**. Después penetró en el laboratorio de química. Una mano cortada sobre una mesa le dejó estupefacto hasta que comprobó que se trataba de parte de una estatua. Su puño cerrado contenía un objeto dorado. Vertió el ácido, y un **medallón de oro** con el dibujo de una torre en su superficie quedó libre de la garra de piedra. Recordó entonces los huecos sobre la pared de la torre. Pero antes de descender al patio entró en la biblioteca (library) para apoderarse de otro **maletín de primeros auxilios**. Cuando por fin colocó el medallón en la torre, vió sorprendido que la hora había cambiado. Ahora señalaba las 12:00, como en la segunda nota escrita con sangre. Si no recordaba mal, hacía referencia a un lugar de canciones y sonidos. El aula de música era el único sitio en la es-

En la recepción de la escuela Harry halló tres notas escritas con sangre conteniendo enigmáticos mensajes.

purgatorio



cuela que podía corresponder a dicho enigma. De vuelta en la primera planta entró en las dos aulas restantes del pasillo de la librería. Una contenía una **caja de balas**. Ya en la clase de música Harry reparó en una rima escrita sobre la pizarra. En la habitación también había un piano. ¿Quién demonios iba dejando aquellas pistas tan enrevesadas? De repente comprendió la secuencia mientras tocaba el piano. Algunas teclas no emitían ningún sonido, y en el poema estaba reflejado el orden exacto en el que debía pulsar dichas teclas. Cuando lo hizo un **medallón de plata** cayó al suelo desde la pizarra. Sólo restaba situarlo en la torre del reloj. Inspeccionó las aulas que le quedaban por visitar. Cuando el medallón estuvo colocado en la torre la hora cambió de nuevo a las 5:00. La última nota reflejaba la misma hora y hablaba sobre un lugar caluroso. Aún no había inspeccionado el sótano, y en el plano comprobó que allí estaba la caldera. Una vez abajo, presionó un botón rojo activando las calderas. Quizá ahora la puerta de la torre estaba abierta. Efectivamente, no tuvo ningún problema para acceder a su interior. Descendió por una escalerilla, y después de recorrer un pequeño corredor volvió a subir para encontrarse con una puerta que le condujo a un extraño lugar.

Tras leer el poema de la pizarra, descubrió qué notas debía pulsar y en qué orden para resolver el enigma.

«Un cuento de pája[illegible]»

Primero voló el avaro pelícano,
ansioso de ser recompensado,
moviendo sus alas blancas.

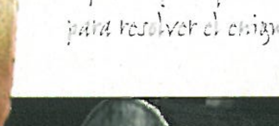
Luego partió una silenciosa paloma,
volando detrás del pelícano,
tan lejos como pudo llegar.

Y ahora es un cuervo,
volando más alto que la paloma
para demostrar que quiere y que puede

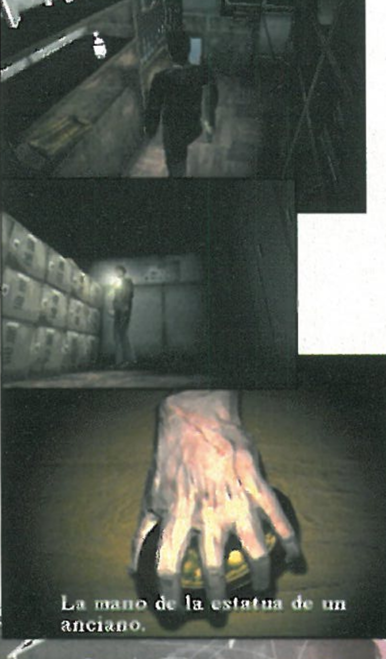
Llega planeando un cisne,
buscando un lugar tranquilo,
al lado de un pájaro amigo.

Finalmente llega una corneja,
deteniéndose hábil y rápidamente,
para dar un bostezo y dormir una siesta

¿Quién va a señalar el camino?
¿Quién será la clave?
¿A quién habrá que seguir hasta
la recompensa de plata?






La mano de la estatua de un anciano.

LA ESCUELA



LA ESCUELA EN EL LADO O

Para sumirte en la peor de la

Pronto comenzó a reconocer que se hallaba en el patio de la escuela, pero con un aspecto sombrío y un extraño dibujo en el centro. ¿Qué había ocurrido esta vez? Entró en la escuela. Todo presentaba un aspecto siniestro. Accedió a la puerta de enfrente para hallar un **maletín de primeros auxilios** y una **caja de balas**. Después, revisó el almacén (storage) donde encontró una **pelota de goma**. Tras abandonar esta sala, a través del Hall llegó a un corredor con dos aulas. En la mesa de la primera clase recogió una **tarjeta** con el dibujo de una llave. Continuó su camino, saliendo al pasillo donde vió un **bote de tónico**. Al final del corredor una puerta comunicaba con la zona de recepción y la enfermería. En esta última, Harry se tomó un respiro para grabar partida y seguir con la búsqueda de Cheryl. Cuando terminó de explorar el corredor de la entrada, se dirigió a la recepción donde una puerta daba acceso a otra habitación. Una misteriosa puerta sin cerradura ni manija había aparecido como por arte de magia. Empleando la tarjeta que acababa de encontrar entró a un nuevo pasillo. Un cuerpo colgaba en el servicio de los chicos, y bajo él había una **escopeta** que no dudó en apropiarse. En los baños femeninos no halló nada de interés, pero al salir comprobó que la puerta misteriosa había desaparecido. Volvió a entrar y, esta vez, la dichosa puerta se encontraba en su lugar. Sin perder más tiempo, Harry subió a la primera planta. Sobre un banco tomó un **bote de tónico**. Y a través de las aulas pasó hacia el corredor del aula de música. En la segunda clase encontró el primer suministro de **cartuchos de escopeta**. La sala de música estaba cerrada, pero el Locker no. Uno de los cajones del archivador se movía. Con mucha precaución lo abrió para registrarlo. No había nada en su interior. Al abandonar la estancia, halló un cuerpo tirado y junto a él la **llave del archivo de la biblioteca**. Harry regresó al vestíbulo de las escaleras. Quería inspeccionar el tejado. Arriba, en uno de los agujeros del desagüe, junto a una mancha de sangre vio una llave. No podía alcanzarla. Entonces, colocó la pelota de goma en el hueco de la esquina. Al accionar la válvula del desagüe, el agua avanzó hasta la llave enviándola por las tuberías hacia el patio. Una vez efectuada la operación, buscó el lugar donde se encontraba la salida de la

No podía concebir cómo había ocurrido, pero ahora la escuela parecía hallarse en la antesala del infierno con aquel extraño símbolo del patio.

CURO

cañería y recogió la **llave del aula**. No quedaba más remedio que regresar a la primera planta. Allí entró al archivo de la biblioteca (Library Reserve) para acceder a la biblioteca. Encima de una mesa pudo hojear un **libro** con una vieja fábula que ya conocía de su infancia. Sólo quedaba un corredor por inspeccionar en esta planta. Utilizando la llave entró en la primera clase. Pasó a la siguiente aula, consiguiendo un bote de tónico, para finalmente descender por las escaleras hasta el sótano. Registró el almacén encontrando dos **cajas de cartuchos** para escopeta y una **ampolla.** Después fue a la sala de calderas. Giró la válvula izquierda una vez hacia la izquierda, y la otra dos veces a la derecha para desbloquear el camino. El estrecho pasillo pasillo conducía a un ascensor que descendió a una sala enorme. Se trataba de la guarida de un gigantesco gusano. Siguiendo el consejo de la fábula, Harry esperó a que el gusano abriera sus fauces para incrustarle varios cartuchos en el estómago. Mientras el bicho sucumbía a la muerte, la realidad se difuminó. Cuando Harry se despertó, se hallaba de nuevo en la sala de calderas, pero la escuela había vuelto a la normalidad. Bajo el botón rojo de una caldera, recogió una **llave** con una etiqueta donde se podía leer el nombre de K. Gordon. Al abandonar el sótano, el ruido producido por una campana le dejó estupefacto. La única iglesia cercana era Balkan Church, pero no sabía cómo acceder hasta aquella zona del pueblo. Antes de abandonar la escuela, revisó una lista de profesores en recepción. Anotó la dirección de K. Gordon y se perdió de nuevo en el espeso manto de niebla.



«La fábula»

Al oír esto, el cazador, armado con un arco y una flecha, dijo: «Mataré al lagarto». Pero al enfrentarse a su oponente, dio un paso atrás y se puso tieso: «¿Quién le tiene miedo a un reptil?». Al oírlo, el lagarto furioso dijo siseando: «Te tragaré entero de un solo mordisco». Luego, la enorme criatura atacó con sus quijadas desencajadas. Eso es lo que el cazador quería. Con calma estiró la cuerda de su arco y disparó su flecha a la garganta del lagarto. La flecha partió sin esfuerzo atravesando la carne blanda del estómago y el lagarto cayó muerto.



LA IGLESIA

...y conocer a la dama de n

La casa de K. Gordon tenía una entrada trasera en un callejón, tal y como Harry había señalado en el mapa. En el interior de la vivienda, además del **bloc de notas**, se apropió de un par de **cajas con balas**. Tal y como hiciera en las anteriores zonas de Silent Hill, Harry realizó una concienzuda inspección de las calles antes de dirigirse a la Iglesia de los Balcanes, encontrando **balas** y botes de **tónico**. Ya dentro de la iglesia, Harry se encontró con una extraña anciana. Le comunicó que esperaba su llegada, como si se tratara de una bruja, y que sabía que estaba buscando a una niña. Entonces le mostró un objeto, el Flauros, que le ayudaría a sobrevivir en las tinieblas del averno. Mientras se marchaba de la iglesia, le pidió que se dirigiera al hospital antes de que fuera demasiado tarde. Finalmente, desapareció. Seguramente, aquella mujer había tocado la campana para llamar su atención, pero sus palabras tan sólo habían conseguido confundirle. Harry se acercó al altar, llevándose el **Flauros** y la **llave del puente levadizo**. Frente a un cuadro pudo divisar un **bote de tónico** y en una mesa una **libreta para grabar partida**. Con la mente puesta en el hospital, el único sitio que le quedaba por registrar era el puente. Por el camino, recogió **balas** para la pistola y la escopeta dentro de la gasolinera y junto a un camión oculto en un callejón de Ellroy St. Estaba claro que no podía dejarse ningún sitio sin explorar. En una de las escaleras que descendían al río halló **balas de escopeta** y un **maletín de primeros auxilios**. Según sus cálculos tendría que visitar la sala de control del puente ya que la llave que halló en la iglesia debería servir para algo. Allí pudo encontrar un mapa del distrito comercial de Silent Hill. Después revisó el panel de control. Como imaginaba disponía de una cerradura en la que encajaba perfectamente su llave. Nada más accionarla las dos rampas del puente comenzaron a descender. Ahora podría acceder a Central Silent Hill para ir al Hospital. Al cruzar el puente pasó al otro lado y sobre

Un pequeño pasaje conducía a una puerta de madera. Detrás se hallaba el jardín y la entrada a la casa de K.Gordon.

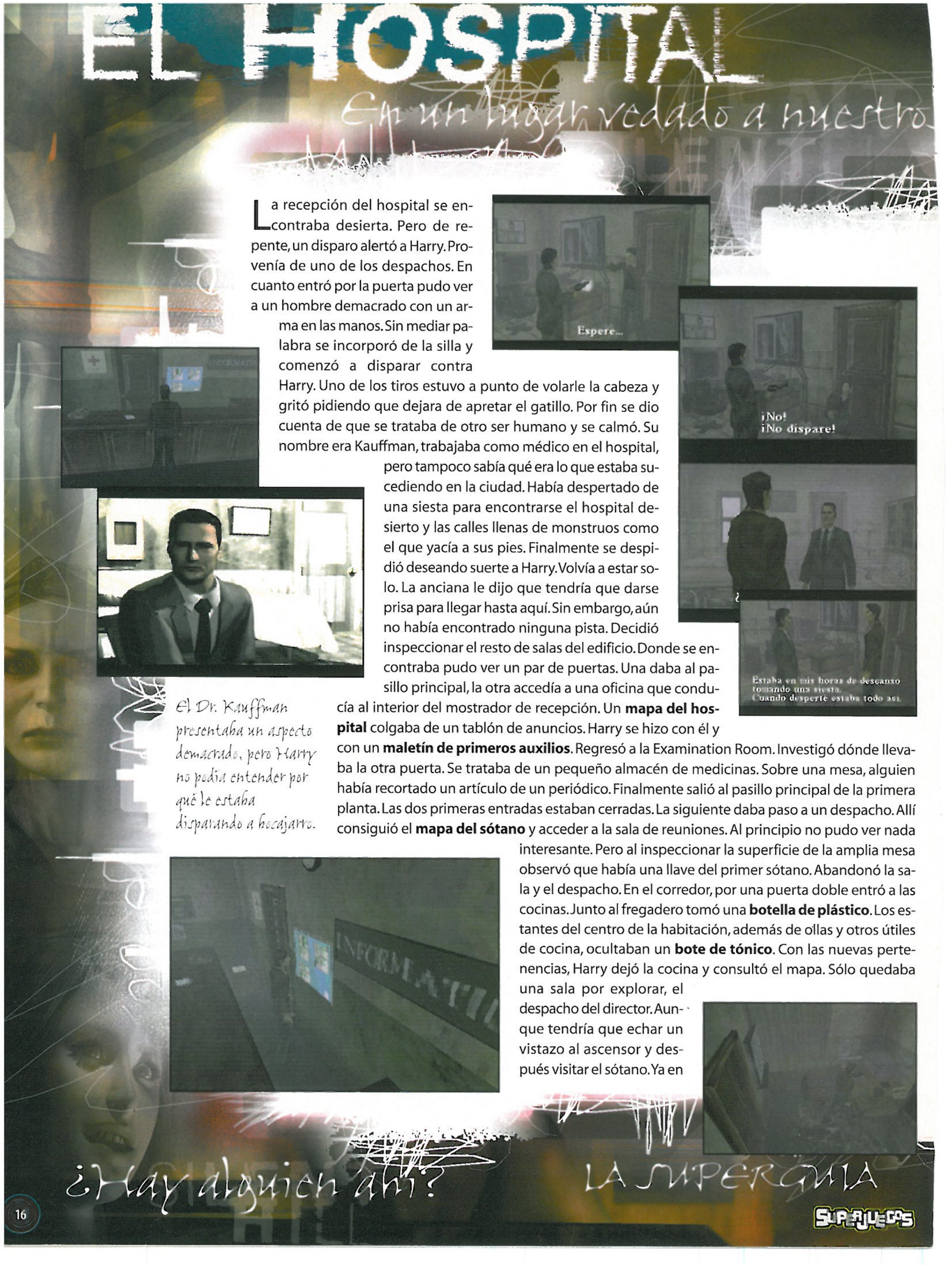


unos barriles de una pequeña edificación cogió un **bote de tónico**. Regresó a la misma orilla del río donde estaba la sala de control. Más adelante volvió a hallar unas escaleras que descendían hasta el río con una **caja de balas**. La zona del distrito comercial le tenía reservada una sorpresa. Un nuevo tipo de enemigos que hacían gala de una rapidez envidiable. Su primer encuentro con dos de aquellos seres le condujo a refugiarse en la comisaría, cuya entrada estaba siguiendo recto desde el puente por la calle Sagan. La recepción estaba desierta, aunque recogió 2 **cajas de balas** y otra de **cartuchos**. En una de las salas albergaba **cartuchos para la escopeta**, **balas de revólver** y una **libreta**. También contempló que en la pizarra habían anotado algo: «Producto sólo disponible en algunas zonas seleccionadas de Silent Hill. La materia prima es *Claudia Blanca*, una planta típica de la región. ¿Ha sido fabricado aquí? ¿Vendedor/fabricante?» Posiblemente, aquella investigación tenía algo que ver con lo que ocurría en Silent Hill. Tras abandonar la comisaría se dedicó a reconocer la zona. Por supuesto, las calles también estaban cortadas por precipicios sin fondo. Al final de la calle Simmons, tomó Koontz St. en dirección al hospital siguiendo la fachada del Alchemilla Hospital. Pronto halló un pequeño callejón con un vehículo aparcado en su interior. Donde terminaba el callejón se hizo con un bote de tónico y una caja de balas. Esquivando a unas gárgolas volantes, salió de allí y emprendió el camino hacia la entrada del centro sanitario. Dentro de la verja del recinto, dos canes furiosos guardaban la entrada al edificio. Con decisión, Harry esquivó sus ataques y penetró en el hospital.

De camino hacia el hospital, Harry examinó un callejón con un coche aparcado, que salía de la calle Koontz.

EL HOSPITAL

En un lugar vedado a nuestro...



La recepción del hospital se encontraba desierta. Pero de repente, un disparo alertó a Harry. Provenía de uno de los despachos. En cuanto entró por la puerta pudo ver a un hombre demacrado con un arma en las manos. Sin mediar palabra se incorporó de la silla y comenzó a disparar contra Harry. Uno de los tiros estuvo a punto de volarle la cabeza y gritó pidiendo que dejara de apretar el gatillo. Por fin se dio cuenta de que se trataba de otro ser humano y se calmó. Su nombre era Kauffman, trabajaba como médico en el hospital, pero tampoco sabía qué era lo que estaba sucediendo en la ciudad. Había despertado de una siesta para encontrarse el hospital desierto y las calles llenas de monstruos como el que yacía a sus pies. Finalmente se despidió deseando suerte a Harry. Volvía a estar solo. La anciana le dijo que tendría que darse prisa para llegar hasta aquí. Sin embargo, aún no había encontrado ninguna pista. Decidió inspeccionar el resto de salas del edificio. Donde se encontraba pudo ver un par de puertas. Una daba al pasillo principal, la otra accedía a una oficina que conducía al interior del mostrador de recepción. Un **mapa del hospital** colgaba de un tablón de anuncios. Harry se hizo con él y con un **maletín de primeros auxilios**. Regresó a la Examination Room. Investigó dónde llevaba la otra puerta. Se trataba de un pequeño almacén de medicinas. Sobre una mesa, alguien había recortado un artículo de un periódico. Finalmente salió al pasillo principal de la primera planta. Las dos primeras entradas estaban cerradas. La siguiente daba paso a un despacho. Allí consiguió el **mapa del sótano** y acceder a la sala de reuniones. Al principio no pudo ver nada interesante. Pero al inspeccionar la superficie de la amplia mesa observó que había una llave del primer sótano. Abandonó la sala y el despacho. En el corredor, por una puerta doble entró a las cocinas. Junto al fregadero tomó una **botella de plástico**. Los estantes del centro de la habitación, además de ollas y otros útiles de cocina, ocultaban un **bote de tónico**. Con las nuevas pertenencias, Harry dejó la cocina y consultó el mapa. Sólo quedaba una sala por explorar, el despacho del director. Aunque tendría que echar un vistazo al ascensor y después visitar el sótano. Ya en

El Dr. Kauffman presentaba un aspecto demacrado, pero Harry no podía entender por qué le estaba disparando a bocajarro.

¿Hay alguien ahí?



el despacho, encontró que detrás del escritorio alguien había roto un frasco de vidrio vertiendo su contenido. Parecía hecho a propósito. Con la botella de plástico tomó una muestra del extraño líquido rojo. (ESTE PASO ES OPCIONAL, YA QUE EL LIQUIDO SERVIRA PARA OBTENER EL FINAL BUENO DEL JUEGO). De vuelta al corredor comprobó que el ascensor no funcionaba y se decidió a descender a la planta baja. Utilizó la llave y al bajar por la empinada escalera tuvo que encender la linterna. Unas cucarachas enormes le sorprendieron intentando atacarle. Consiguió evadirlas introduciéndose en una sala con los generadores de emergencia. Por suerte, funcionaban y no tuvo problemas para activarlos, poniendo en marcha el ascensor. El resto de salas estaban cerradas a cal y canto. Se dirigió al ascensor y subió a la segunda planta. No pudo salir del vestíbulo ya que la puerta doble que daba al pasillo estaba cerrada. Ya en la tercera planta, le sucedió lo mismo que en la anterior. Sin embargo, al entrar en el ascensor vio sorprendido que había surgido el botón de la cuarta planta, hasta hace un momento inexistente. Entonces tuvo un presentimiento. Algo iba a suceder de nuevo, como en la escuela.

Después de salir a la tercera y a la segunda planta, en el ascensor había aparecido el botón de la cuarta.

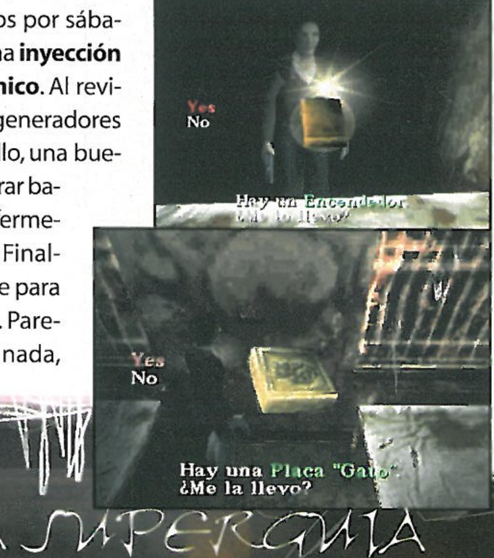
EL HOSPITAL EN EL LADO
y volver a despertar d



No le quedaba más remedio que subir a la cuarta planta. Su presentimiento resultó ser cierto. El hospital había adquirido un aspecto siniestro como sucedió en la escuela. Tras comprobar que ninguna puerta estaba abierta bajó al tercer piso. Un nuevo tipo de seres había surgido en el hospital. Enfermeras empuñando un cuchillo y con un infecto ser naciendo de sus espaldas. Evitó a la primera para inspeccionar la habitación 301. Sólo encontró una jaula vacía para pájaros. En la 302 había una **libreta para grabar**, un **vídeo** antiguo pero que aún funcionaba y entre los pliegues de las sábanas sucias una **caja con cartuchos**. Desde allí se dirigió hacia la habitación 304. Consiguió un nuevo **bote de tónico** y entre dos ventanas observó una **placa** atornillada a la pared. Después procedió hacia el otro pasillo. En el *Storage Room* halló **balas de revólver**, una **bolsa con sangre** y un **maletín de primeros auxilios**. Más adelante, en la habitación 306 recogió una **placa** con un **gato** dibujado. Una vez hecho esto, volvió al vestíbulo de las escaleras y, en los servicios masculinos, encontró otra **placa**, ésta con una **tortuga**. Harry no quería perder más tiempo. Corriendo descendió a la segunda planta para revisar todas las habitaciones. En la 201 cogió un **mechero**. La 204 guardaba una sorpresita. Unos tentáculos le impedían alcanzar la tercera placa. Le lanzó la bolsa de sangre para que se entretuviera y cogió la **placa del sombrerero**. La sala de enfermeras tenía una puerta donde colocar cuatro placas como las que había hallado y un misterioso poema. Sin perder un segundo, se dirigió a la primera planta. El interior de la oficina ocultaba una caja con balas. Después de obtener un **bote de tónico** en las cocinas encontró la **placa de la reina** en el despacho del director y una **libreta** para grabar partida. Antes de subir de nuevo al segundo piso obtuvo tres **botes de tónico** de la máquina expendedora de bebidas. Colocó en orden las cuatro placas y accedió al nuevo corredor. Pasando por la *Prep Operating Room* llegó hasta la *Operating Room* donde descubrió la **llave** del almacén del sótano sobre una camilla. De ahí se trasladó hasta la Unidad de Cuidados Intensivos. Un **bote de alcohol desinfectante** fue su única recompensa, mientras que en la habitación 206 pudo conseguir un **maletín de primeros auxilios**. Con el ascensor se dirigió rápidamente al sótano. En la *Morgue*, aparte de los cuerpos cubiertos por sábanas, descubrió una **inyección** y un **bote de tónico**. Al revisar la sala de los generadores obtuvo un martillo, una buena forma de ahorrar balas contra las enfermeras mutantes. Finalmente usó la llave para abrir el almacén. Parecía no albergar nada,

El hospital estaba habitado por enfermeras y médicos deformes que empuñaban enormes cuchillos para atacar a sus víctimas.





¿Acaso quieres volver?



pero casualmente empujó un armario y descubrió una puerta secreta. En la nueva sala había una rejilla, imposible de abrir por las plantas que crecían y se entrelazaban en ella. Entonces roció el alcohol y le prendió fuego. Abrió la trampilla. Conducía a un estrecho pasillo con una puerta al final. Detrás de ésta, había un corredor infestado de aberraciones con una puerta en la pared izquierda. Al traspasarla encontró un nuevo pasillo. La última entrada del lado izquierdo daba paso a una habitación con una foto de Alessa y junto a ella la **llave de la sala de análisis** (*Examination Room*). Finalmente, en la primera habitación en el lado derecho, recogió una cinta de vídeo. Recordó que en la habitación 302 había un vídeo y subió en ascensor hasta el tercer piso. Cuando vió la cinta no le aclaró nada. No había imágenes y el sonido era pésimo, parecían hablar sobre alguien en muy mal estado. Después, ya en la primera planta, se dirigió a la sala de análisis y utilizó su llave. Bajo la mesa pudo divisar a una enfermera, enseguida le saltó al cuello, dichosa por encontrar a alguien normal. Estaba hablando cuando a Harry le comenzó a doler la cabeza. De repente se despertó en la misma sala con Dahlia Gillespie. La misteriosa anciana le apremió para que buscara la segunda iglesia de Silent Hill.

Nubes blancas pasando por una colina

El cielo en un día soleado.
Amargas mandarinas.
Un trébol de cuatro hojas.
Violetas en el jardín.
Flores amarillas a lo largo de un camino.
A esta hora dormir es inevitable.
Sale un líquido de un corte en la muñeca.

La máquina expendedora de bebidas guardaba tres botes de tónico. Harry insistió y se los llevó consigo.

LA TIENDA DE ANTIGÜEDADES

Para yacer sobre un lecho de

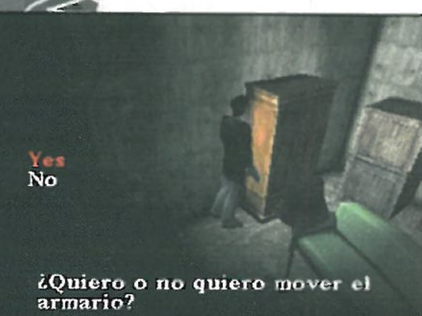
Esto va más allá de mis poderes.
Ahora sólo usted puede detenerlo.

Dahlia había dejado una llave. Al parecer pertenecía a una tienda de antigüedades. Un rápida consulta al mapa le dió la situación. La tienda se hallaba al final de la calle Simmons, pasando el Town Center. La ciudad seguía repleta de bichos extraños. Cuando por fin entró en el anticuario salvó en un bloc de notas. El lugar no parecía tener nada especial, hasta que examinando un armario comprobó que alguien lo había movido. Al empujarlo una abertura en la pared quedó al descubierto. En ese momento apareció Cybil detrás de Harry. Le había estado siguiendo porque no había encontrado ninguna salida del pueblo. Todavía no había encontrado ninguna pista sobre que estaba ocurriendo realmente en Silent Hill. Además, creía haber visto a una niña pequeña, quizás Cheryl. Ocurrió en la calle Bachman. Pero era imposible. La calle estaba cortada y la muchacha parecía andar sobre el aire en dirección hacia el lago. Harry quedo preocupado. Tras el intercambio de noticias Harry se introdujo por la oquedad. Un largo pasillo conducía a un lúgubre altar. Aquello podría ser la otra iglesia a la que se había referido Dahlia Gillespie. Dentro del cáliz había un extraño polvo blanco y en una pared un **hacha** colgado que Harry pudo coger. Cuando intentó abandonar el lugar, las velas comenzaron a arder. Cybil entró, sólo para comprobar que el hombre había desaparecido. Mientras tanto, Harry se despertó de nuevo con Lisa en el hospital. Todo parecía una pesadilla. La enfermera le contó entonces que Silent Hill, antes de ser un centro turístico era una población bastante peculiar. Sus habitantes practicaban una religión extraña. Al parecer tenía algo que ver con ritos ocultistas y magia negra. Incluso se llegó a relacionar una serie de accidentes inexplicables de los trabajadores que convirtieron la población en sitio turístico con los practicantes del culto. Pero después, nadie volvió a hablar del tema. De nuevo, Harry sintió que algo iba mal. Cuando quiso darse cuenta, Lisa había desaparecido y él se encontraba en el altar. Sólo que en esta ocasión había sufrido la misma transformación que la escuela y que el hospital. Una vez más se introducía en aquel macabro mundo. Lo peor fue comprobar que el exterior también sufría el mismo cambio y

Dahlia Gillespie apareció de nuevo en escena. Sus profecías exasperaban a Harry pero no tenía más remedio que hacerla caso.

Yes
No
Hay una Llave de la tienda de antigüedades.
¿Me la llevo?





Estaba en la calle Bachman.
Iba hacia el lago.

¿Cómo respirar sin aire? LA SUPERGUIA



que el número de seres demoníacos se había multiplicado de un forma alarmante. Su única opción era correr como alma que lleva el diablo. En su frenética carrera vio un hueco en la reja que daba acceso al centro comercial Town Center. Se introdujo por ella y accedió al interior, un lugar mucho más tranquilo. El vestíbulo principal no tenía nada, excepto unos monitores de televisión y las escaleras mecánicas para subir a otra planta. Cuando Harry se decidió a ascender, las televisiones se encendieron mostrando imágenes del símbolo de Samael y... a Cheryl. Su pequeña pidiendo ayuda. Unos instantes después, ya recuperado del susto, Harry fue al segundo piso del centro. La única puerta que halló abierta le dio paso a una sala con dos cajas de **balas para rifle**, un arma que aún no había encontrado, un **maletín de primeros auxilios** y un **bloc de notas** para grabar. Abandonó la estancia y mientras caminaba por el suelo de rejilla cayó al primer piso. Allí, un enorme gusano aguardaba la llegada de un ser incauto que le sirviera de comida. Pero se había equivocado. Haciendo uso de la escopeta le esquivó disparándole cartuchos sin cesar cada vez que aparecía en la superficie. Al final, el bicho huyó atravesando una cristalera. Harry examinó la zona, y del escaparate de una armería extrajo un **rifle**. Después siguió el camino abierto por el gusano. No tardó mucho en comprobar que el único sitio al que podía acceder era el hospital. Dentro le esperaba Lisa. Harry le preguntó cómo podía ir al lago. Ella recordaba una Central Depuradora cerca de la escuela. A través del alcantarillado sería capaz de llegar al distrito turístico de Silent Hill. Pero al salir del hospital, debía superar un reto.

Lisa sólo aparecía cuando Harry visitaba aquel siniestro mundo de pesadilla.



El dramático enfrentamiento con la polilla que había nacido del gusano le dejó exhausto y sin apenas balas para el rifle, el mejor arma para terminar con semejante monstruo. Ahora debía dirigirse hasta la Central Depuradora junto a la escuela. Rápidamente, cruzó el puente que unía el distrito comercial con Old Silent Hill y llegó al lugar, que se encontraba cercado por una reja. Un candado le impedía el paso. Tuvo que utilizar el martillo y golpearle un par de veces hasta que la verja se abrió. Ya dentro del recinto se introdujo en el complejo del alcantarillado y descendió por una escalerilla. Esta le condujo a un túnel que al final se bifurcaba en dos caminos. Escogió primero el de la izquierda. Lo siguió hasta llegar al final y junto a una barca medio hundida en las aguas residuales halló **balas de rifle**. Entonces retrocedió hasta la primera plataforma que le permitía pasar al pasillo que corría por el otro lado. Explorando el final de dicho corredor encontró **munición** y un **bote de tónico**. De vuelta comprobó que se hallaba en el área C3 del alcantarillado tal y como estaba pintado en la pared. Continuó avanzando sin cruzar por la plataforma y llegó hasta la zona C2. Este túnel terminaba en una reja con dos entradas. La derecha estaba cerrada por el momento. Por la izquierda, al traspasar una puerta donde ponía *Keep Out* (no pasar), accedió a un túnel más ancho. Finalmente, después de pasar por unas escaleras encontró una de las oficinas del personal de mantenimiento. Sobre el escritorio cogió un **mapa de las alcantarillas** y grabó partida. De la estantería que había detrás del escritorio obtuvo la **llave del alcantarillado**. Consultando el mapa decidió volver al área C1, y allí encontró, a la derecha del túnel por el que había salido al principio, una nueva puerta con un cartel en el que ponía *Keep Out*. La abrió con la llave y encontró dos pasillos. Siguiendo el corredor derecho comprobó que no tenía salida, aunque pudo encontrar un **maletín de primeros auxilios**. Por el izquierdo pudo encontrar una escalerilla y ascendió por ella. Se dio cuenta de que en vez de salir al exterior había accedido a un nivel superior del alcantarillado. A su izquierda halló otro **maletín de primeros auxilios**. Después procedió a examinar los túneles de esta zona. La única salida posible era el más largo y estrecho, porque el otro se halla-

Para seguir a Cheryl hasta el lago, Harry se dirigió a la central depuradora. Como la verja estaba cerrada empleó el martillo para romper el candado y entrar.



ba bloqueado. Cuando llegó al final del corredor para doblar hacia la derecha recogió **balas para la pistola** y un **bote de tónico**. Después continuó para ver que la salida de las alcantarillas no estaba abierta. Harry se vio obligado a retroceder pero esta vez por el túnel ancho. En su camino sólo topaba con monstruos acuáticos, cucarachas gigantes y puertas que le llevaron hasta un lugar sin salida. El borde de la rejilla estaba empapado con sangre y toda la estancia resultaba bastante escabrosa. Inspeccionando el suelo halló la **llave de la salida** de las cloacas. Nada más recoger la llave, tres bestias le cercaron para impedirle la huida. Cuando consiguió librarse de ellos, recorrió todo el camino de vuelta para abrir la puerta final y subir por fin a la superficie. La alcantarilla por la que emergió al exterior se hallaba al lado de un edificio en ruinas. Rodeó los muros para acceder a su interior porque había podido observar que albergaba **munición** para el rifle y la pistola, y un **maletín de primeros auxilios**. Muy cerca, junto a la calzada de Bachman Rd., se apropió de uno de los **mapas** que había en un cartel informativo para los turistas. (NOTA: Ahora es posible acceder directamente a la zona del puerto y dirigirse al Faro sin realizar las operaciones siguientes. El encuentro con el Dr. Kauffman en el distrito turístico servirá únicamente para obtener un final mejor). Explorando los edificios consiguió entrar en un bar y evadirse del constante acoso de gárgolas, humanoides aberrantes y perros furiosos. Aquella vivienda aparecía en el mapa como *Annie's Bar*. Cuál fue su sorpresa al encontrarse al Dr. Kauffman luchando contra una de aquellas criaturas al borde de la muerte. Antes de que pudiera ayudarle el médico se liberó de su atacante. Mientras charlaban, Harry le preguntó si conocía a una joven llamada Alessa. Pero aquel hombre le contestó entre dientes que no, comunicándole que tampoco había averiguado nada nuevo. Después de la breve conversación dejó solo a Harry en la sala de billar. Aprovechó para acercarse a la **libreta de notas** y grabar partida. Entonces se percató de que en el sitio donde había estado luchando Kauffman había algo tirado. Se acercó apoderándose de lo que había olvidado el doctor, una **llave** y un **recibo**. En este último pudo ver que pertenecía a una tienda llamada *Indian*

Después del pequeño infierno de las alcantarillas pobladas de seres demoníacos, Harry encontró la salida hacia la superficie.

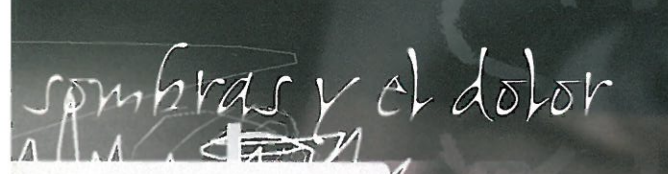
...maldito en el reino de las

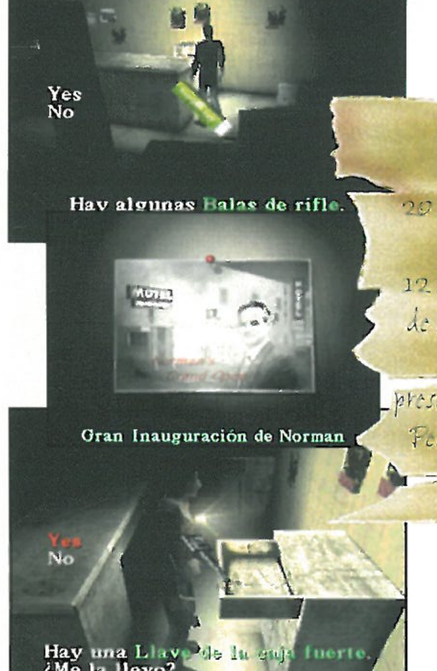


Runner y que tenía un número escrito en grandes caracteres, **0473**. Abandonó el bar y se dirigió a la esquina entre las calles Craig y Weaver donde se hallaba la citada tienda. La puerta estaba cerrada y requería una combinación para desbloquearla. Pronto entendió que el número de la factura correspondía a dicho código. Ya dentro vio algunos objetos sobre el mostrador. Un misterioso **diario** que hablaba de un extraño paquete, lo leyó sin olvidar recoger un **bote de tónico** y **balas**. Detrás del mostrador había una caja fuerte y en la pared la nota de un pedido, en el que estaba apuntado el código de entrada de la puerta trasera de la casa de Norman Young, **0886**. También detrás del mostrador abrió un cajón con la **llave** de la caja fuerte en un pequeño armario. Parecía contener paquetes con una sustancia blanca y quizá fuera droga. En la pared, junto al pedido, observó una foto de un tal Norman inaugurando su Motel. El único motel de la zona se llamaba *Haerbey Inn*, al menos en el mapa. Fue hasta allí. La entrada trasera estaba en la calle Weaver. Le costó un poco encontrala, porque además las criaturas infernales no cesaban de atacarle. Finalmente, introdujo el código y entró. En el salón, sobre un sofá, cogió un **imán**. No observó nada más en la habitación. Una de las puertas daba a un garaje con una moto, todo estaba lleno de polvo excepto alrededor del depósito de gasolina. Allí también pudo recoger **munición** y un **bote de tónico**. La otra puerta del salón le condujo al patio central del motel. En la llave de Kauffman había leído que pertenecía a una habitación con el número 3. Comprobó los números sobre las puertas y accedió a dicha habitación. Tras tomar un **bote de tónico** que había en el baño, se centró en examinar el resto de la habitación. A primera vista no había nada. Pero al intentar empujar un pequeño armario de cajones pegado a la pared, éste cedió descubriendo un rendija en el suelo que ocultaba un objeto metálico. No sabía como sacarlo de allí, hasta que se acordó del imán que había encontrado en la otra sala. Se trataba de la **llave de la motocicleta**. Regresó al garaje y al utilizar la llave apareció un frasco de vidrio envuelto en una bolsa de plástico similar al que encontró roto en el despacho del director en el hospital. Entonces, el Dr. Kauffman penetró bruscamente en el garaje pidiéndole lo que había

Kauffman se salvó por los pelos de morir. Quizá por eso se había olvidado el recibo y la llave.

¿Aún te quedan lágrimas?





El diario

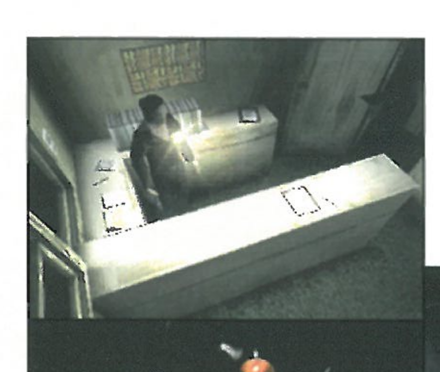
20 de Agosto. Cuando llegó le di el paquete que me había dejado la mujer.
12 de Septiembre. Lo volví a ver en la casa de Norman. No quiero tener nada más que ver con ellos pero... Tengo un mal presentimiento, ahora mucho más que antes. Pensé en irme del pueblo pero ahora tengo miedo de lo que pasará si me voy.



En la tienda Indian Runner encontró la clave para entrar por la puerta trasera del motel de Norman Young.

hallado en la moto. Cuando consiguió lo que quería se esfumó sin mediar palabra. Harry no le dio mayor importancia y se acordó de Cheryl. Era hora de ponerse de nuevo en marcha para encontrar a la niña. Ahora se dirigía hacia el puerto a través de la calle Sandford. Un nuevo puente cruzaba la desembocadura de río y Harry inspeccionó unas escaleras que descendían al agua. Había tirados un **bote de tónico** y **balas de rifle**. Con los bolsillos llenos se dispuso a cruzar el puente. Entonces las sirenas comenzaron a sonar. El asfalto se difuminó transformándose en un suelo de rejilla. Otra vez volvía a entrar en el mundo de pesadilla. Una callejuela hacia la derecha no tenía salida, pero por lo menos encontró cartuchos de escopeta y un bote de tónico. La zona había sido invadida por monstruos y no merecía la pena entretenerse mucho. Al final, se encaminó hacia el puerto.





Un pequeño frasco de vidrio envuelto en una bolsa de plástico.

DISTRITO TURÍSTICO

EL PUERTO

Tu conciencia no te permite



La parte izquierda de Sanford St. estaba ocupada por unos garajes y un área de descanso junto a la orilla del lago. Aparte de las incordiantes bestias no halló nada más. El final de W. Sanford St. estaba cortado, aunque había un cartel indicando que ése era el camino hacia el Parque de Atracciones del Distrito Turístico. Tras el rápido reconocimiento, Harry consultó el mapa para dirigirse hacia el muelle. La entrada se encontraba cerca del West Garage custodiada por dos perros, con un aspecto mucho más terrible que los anteriores. Procedió hacia el embarcadero. Una balda de madera le condujo hasta un barco. Un hombre, o lo que quedaba de él, colgaba expuesto en un pasillo al lado de un flotador. Al traspasar la siguiente puerta se encontró con Cybil. Había seguido su mismo camino a través del alcantarillado para llegar hasta el puerto. La policía le preguntó si había averiguado algo. Aunque Harry se mostraba reticente, le contó que era un asunto muy extraño. Sabía que no estaba loco, y el pueblo estaba siendo invadido por Otro Mundo. El final llegaría cuando las tinieblas lo devoren todo. Cybil no entendía nada. Pero Harry continuó. El sabía que Cheryl se hallaba bajo el control del ser o la cosa que había provocado la catástrofe. Cybil le recomendó que descansara, en el momento en que Dahlia Gillespie apareció en escena. La anciana hablaba con tono profético. Según ella, el demonio había despertado, tal y como ella había predicho. La bestia estaba ansiosa por recibir sacrificios y ella sabía que ese día tenía que llegar. El trabajo estaba casi terminado, ya sólo quedaban dos para que la ciudad cayera bajo el símbolo de Samael. Durante el día las tinieblas ocultarían el sol anunciando la muerte de todos los habitantes. Sólo Harry era capaz de detener al demonio para evitar que se apodere de la niña. Dahlia le anunció que tenía que dirigirse cuanto antes al faro al final del puerto. El era la única esperanza. Entonces Cybil se despidió de ambos para ir hacia el Parque de Atracciones mientras Harry acudía al faro. Finalmente, la vieja mujer le dio un último aviso. Tendría que utilizar el Flauros si quería eliminar al demonio. Entonces desapareció dejándole solo en el puesto de mando del barco. Junto al timón había **balas de rifle** y un **bote de tónico**. Sobre una silla recogió **munición** para el revólver y en una mesa pudo salvar parti-

La zona del puerto se hallaba desolada. Al final, muy cerca de los garajes encontró la salida hacia el

¿Por qué escapar?



da en un **bloc de notas**. Después abandonó la estancia por la otra puerta para continuar avanzando por el muelle hacia el faro. Algunos tablones unían las diferentes secciones del embarcadero. Mientras avanzaba, la radio no paraba de sonar anunciando la presencia constante de criaturas infernales. Subió por unas escaleras, giró a la izquierda, descendió y cruzó a una nueva plataforma por una pasarela. Una serie de plataformas le condujo hasta una zona con unos barriles. Dicho camino pasaba junto a unas escaleras, pero Harry avanzó hasta el final para hallar un **maletín de primeros auxilios**. Finalmente, regresó a las escaleras y un poco más adelante se halló frente al faro. En su interior pudo refugiarse de sus atacantes y descansar un instante. Grabó partida en la **libreta** sobre el barril y ascendió por la escalera de caracol hasta el tejado del faro. El símbolo de Samael ocupa toda la circunferencia del suelo dibujada con tonos fosforescentes. De repente, divisó la figura de la misteriosa Alessa perdiéndose en la oscuridad. Ahora, no podía hacer nada más aquí. Bajó hasta el muelle y fue al barco para comprobar si Cybil había llegado. Pero la policía no estaba allí. Después se encaminó hacia W. Sandford. En la acera opuesta a los garajes, un poco antes de llegar al cartel que anunciaba el Parque de Atracciones, penetró por una verja de la que salieron dos perros. Dentro del recinto se dio cuenta que alguien había retirado la tapa de una alcantarilla. Sin duda, podría tratarse de Cybil. Sin pensárselo un segundo se introdujo por la apertura para seguir a la policía.

Tras la escena del barco con Cybil y Dahlia, no le quedaba más remedio que ir hacia el faro.



Nada más bajar por la escalerilla, Harry encontró un mapa del nuevo complejo alcantarillado. No parecía ser tan extenso como el anterior, pero su fauna sí era la misma con la excepción de los niños deformes de la escuela, que habían vuelto a aparecer en esta zona. Por los túneles halló siniestras figuras que le recordaron que se hallaba en el Otro Mundo. Al salir del segundo túnel cruzó el siguiente entrando en un hueco sin salida que tenía un **bote de tónico**. Esta ramificación de la alcantarilla era más ancha. Antes de continuar avanzando inspeccionó el otro extremo y pudo recoger **balas** para la pistola y otro **bote de tónico**. El último corredor, que según el mapa daba directamente a las escaleras de salida, tenía zonas de suelo rotas y algún que otro bichejo acechando en la oscuridad. Harry tendría que utilizar toda su habilidad para no caer en sus garras. Finalmente llegó a una sala que parecía contener un tiovivo sumergido en las aguas con la salida. Cuando ascendió por esta escalerilla vio que se encontraba en el Parque. Caminando hacia la derecha se encontró con la primera atracción. Un poco más adelante se encontraba una siniestra noria,con un par de vigilantes. Se alejó y muy cerca halló un quiosco en cuyo mostrador había un bloc de notas. Tras grabar continuó avanzando hasta que encontró un tiovivo. En su interior estaba Cybil, pero presentaba un aspecto extraño. Parecía completamente ida, no hacía caso de sus palabras y entonces comenzó a dispararle. Las balas de Harry no causaban mucho daño en la mujer. Tuvo que esperar a que la chica se quedara sin munición, cosa que consiguió escondiéndose detrás

En las nuevas alcantarillas el ambiente era mucho más angustioso y con nuevos monstruos.



de los caballitos para que recibieran los impactos. Después descargó munición hasta que Cybil cayó al suelo. Había muerto, víctima de la maldición que se cernía sobre Silent Hill. Entonces, algo asombroso ocurrió. Alessa apareció en el Parque de Atracciones. Harry intentó enfrentarse a ella pero no pudo, una barrera invisible le impedía acercarse a la mujer. Recordó las palabras de Dahlia y utilizó el Flauros. Un rayo de luz impactó sobre la muchacha. Mientras yacía en el suelo metálico la impredecible anciana surgió de las sombras. Habló con Alessa y Harry apareció otra vez en el hospital junto a la bella Lisa. Pero la enfermera no tardó mucho en dejarle sólo. Cuando Harry abandonó la *Examination Room* se dio cuenta de que aquel edificio no era el hospital. Un pasillo de rejilla metálica conducía hasta un ascensor, entró y se preparó para descender al mismísimo infierno.

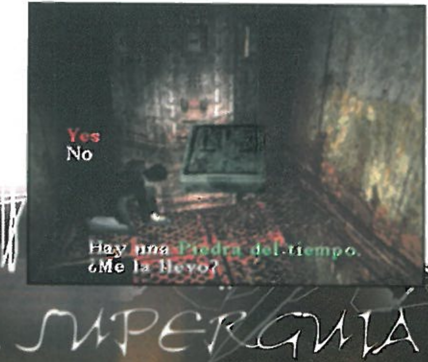
NOTA: El enfrentamiento con Cybil puede tener un final alternativo. Cuando Harry lucha contra la policía poseída, en lugar de dispararle puede utilizar la botella con el líquido que encontró en el hospital. Entonces, Cybil se recuperará de su estado de locura. Ahora estará en condiciones de acompañar al protagonista hasta el final del juego. De esta forma, obtendrás un final diferente.

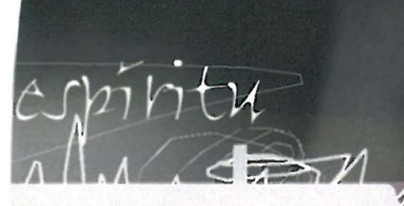
Sólo le quedaba visitar el tiovivo. Todavía no se esperaba lo que iba a suceder a continuación.



Efectivamente, el corredor en el que se encontraba parecía del hospital, pero las habitaciones no se correspondían. Primero inspeccionó la sala de la izquierda. Le pareció escuchar el aleteo de un pájaro, pero sólo halló una jaula con una llave dentro y una caja de **balas** para pistola sobre la cama. La sala de enfrente estaba completamente vacía excepto por una tubería. Cuando la examinó de cerca vio que había una llave atrancada en el grifo. Junto a la puerta de Phaleg había una sala. Era la misma que la tienda de antigüedades. Además de un **bloc de notas**, obtuvo un **maletín de primeros auxilios** y **cartuchos de escopeta**. Sólo quedaba una puerta abierta. Allí se encontró en un aula de la escuela, con un único pupitre en el centro de la clase. Su superficie estaba rayada con diferentes mensajes: «Vete de aquí», «Hazte el muerto», «Ladrón». En el otro extremo de la clase una puerta conducía a otra sala. Encima de una camilla pudo recoger un **destornillador** y unas **pinzas**. Con estos artículos en su poder regresó a la sala con la tubería. Gracias a las pinzas pudo obtener la **llave** con el nombre de **Ophiel** impreso. Ahora podía acceder a un nuevo corredor. En la única sala a la que pudo entrar halló un acertijo con los signos del zodiaco. En la pared izquierda aparecían Libra junto al número 2 y Cáncer con el 10. En frente se hallaban Aries con el número 4 y Piscis con el 0. El fondo de la habitación albergaba una columna con otros tres signos bajo los que debía introducir una clave numérica. Al principio creyó que se trataba de la posición de los signos en el zodíaco, pero tuvo que descartarlo. Observando bien las ilustraciones se dio cuenta que la cifra se correspondía con el número de extremidades de los animales o dibujos que aparecían. Por lo tanto, en **Tauro** puso un **4**, en **Sagitario** un **6** y en **Géminis** un **8**. Algo se desprendió de la columna. Harry lo inspeccionó. Se trataba de la **piedra del tiempo**. Se la llevó consigo. El único sitio que recordaba con la misma forma que la piedra lo vio en la base del reloj de la sala con antigüedades. Pero antes de acudir hasta allí se dio cuenta de que había otro enigma cerrando una puerta. En una tabla similar a un tablero de «ouija» había que pulsar las letras correctas del alfabeto. Sin duda, tenía relación con la leyenda

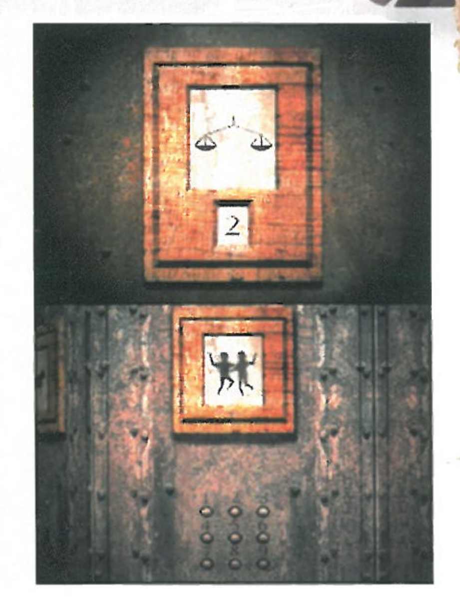
Aquel lugar era desconcertante. Hallaba habitaciones de edificios distintos pero en el mismo pasillo.





La lista de la muerte.

Sí, todos están listos para ser contados. Jóvenes y viejos perfectamente en fila por orden de edad. Luego se abren las puertas del Pasaje Del Otro Lado, donde les aguarda un ambiente frenético y escandaloso: El Banquete de la Muerte.



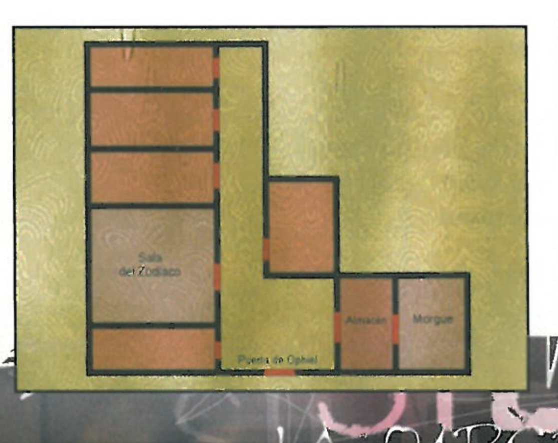
una litografía con nombres ...dos sobre ella. La Lista de la ...



Colocando los nombres por orden de edad, vio que las iniciales formaban la palabra ALERT.

que aparecía al final del pasillo y la lista de nombres. Según el escrito tenía que colocar a los sujetos por orden de edad, del más joven al más viejo. Lo hizo, pero no consiguió descifrar el enigma. Finalmente se percató que las iniciales formaban una palabra: **ALERT**. Probó con ella en la tabla alfabética y escuchó el click de la cerradura al abrirse. La puerta daba a un almacén y a través de éste llegó a lo que había sido la *morgue* del hospital. En una pared despegó una estrella con el nombre de **Amuleto de Salomón**. Al regresar al almacén tuvo un intenso encuentro con Lisa. Después se dirigió a la sala del anticuario y colocó la piedra en el hueco del reloj. Pudo extraer la **llave de Hagith** de la esfera. Por esa puerta llegó hasta el ascensor y subió a la segunda planta. En el pasillo principal entró por la tercera puerta. Le recordaba a la joyería del centro comercial Town Center. Encontró **balas de rifle**, el **Escudo de Mercurio** y un **Anillo para sellar contratos**. Salió por la puerta doble y se encontró en un nuevo pasillo. La puerta doble de este corredor, una vez abierta la cerradura, servía de acceso al pasillo principal. Cuatro puertas más adelante, en una habitación con camas halló una placa metálica sobre la pared. Con el destornillador la quitó para descubrir una llave. Por desgracia se encontraba electrificada y era imposible tocarla sin sufrir una descarga. Sólo le quedaba inspeccionar la sala de enfermeras. Allí sobre una mesa encontró una **cámara fotográfica** y un **paquete de balas**. Ahora se encontraba un pelín atascado, hasta que recordó que aún no había visitado la tercera planta. Utilizó el ascensor para subir y halló un altar. Al acercarse contempló dos cuadros a cada lado. La sala también tenía dos puertas. Tendría que introducir una se-

porqué estoy todavía viva cuando todos los demás están muertos.

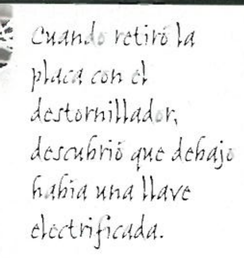


Las agujas del reloj... son una clave.

cuencia para conseguir abrirlas pero no sabía dónde podría obtenerlas. Probando con los objetos que poseía, al utilizar la cámara fotográfica unos símbolos aparecieron sobre los lienzos. Representó los dibujos en los cuadrados punteados de las puertas y éstas se abrieron. En la habitación izquierda recogió una **llave** para la **jaula de pájaros**. La otra sala le recompensó con un **bote de tónico** y un **artículo** que hablaba sobre los traficantes de una droga llamada PTV y la consiguiente investigación. Con las nuevas adquisiciones sólo le quedaba retornar a la habitación con la jaula. Dentro de la misma estaba la **llave de Phaleg**. Ese sería su próximo destino. Como había previsto, había un nuevo corredor con seis salas. Comenzó la inspección por la derecha. La primera sala era una cocina. Un armario grande ocupaba el centro de la estancia. En una cadena que debería unir las puertas faltaba un eslabón y había una daga entre ambas. Antes de retirar la daga utilizó el anillo que había encontrado para unir los eslabones. Después cogió la **Daga de Melchor**. De repente, el armario empezó a sufrir sacudidas como si algo en su interior intentara abrirse camino hacia el exterior. Dios sabe qué le hubiera ocurrido si no hubiera reparado la cadena. La siguiente sala estaba repleta de estanterías. Recogió una caja de **balas de pistola** y un **bote de tónico**. En una de las estantería había una bolsa con **caramelos de gelatina** pero al cogerla se abrió desparramándose su contenido en el suelo. Un objeto brillaba, era la **llave de Bethor**. También encontró una puerta que daba a una habitación con un vídeo. No vio nada interesante y regresó al pasillo. La primera puerta de la izquierda tenía el nombre de Bethor escrito. Usando la llave entró a lo que parecía ser una sala de generadores. Entonces se le ocurrió una idea. Apagó el generador y así podría obtener la llave electrificada en el corredor de Hagith. Regresó a la habitación donde estaba la placa. Por el camino se encontró con los pequeños fantasmas negros de la escuela, pero esta vez en lugar de atravesarle le atacaron sin piedad. Al menos le quedaba la alternativa

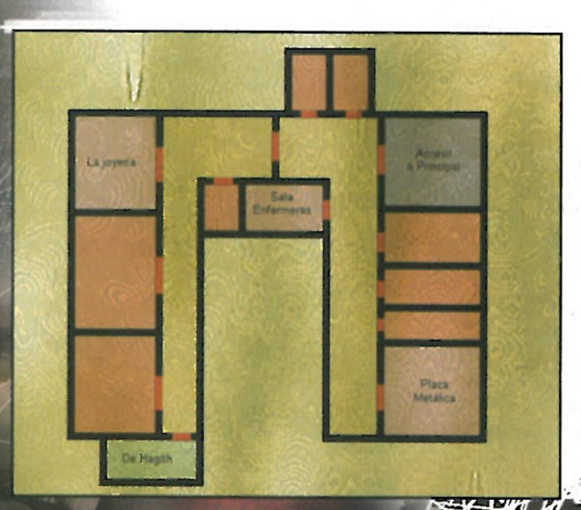
La luz del futuro.

La luz que ilumina las tinieblas

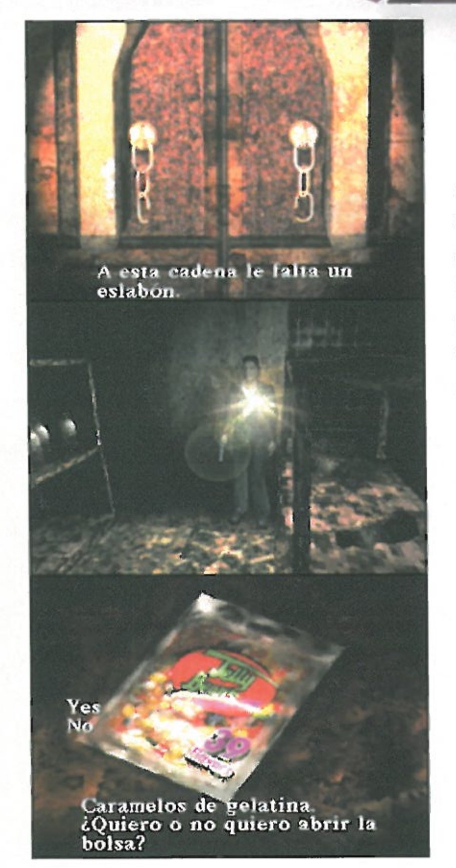

Cuando retiró la placa con el destornillador, descubrió que debajo había una llave electrificada.

Claudia Blanca

Hierba alucinógena que crece cerca de fuentes de agua. Alcanza de 25 a 40 cm. de altura. De hojas rectangulares largas y flores blancas. Sus semillas son alucinógenas. En la antigüedad se usó en ceremonias religiosas por su efecto alucinógeno.



ningún lugar

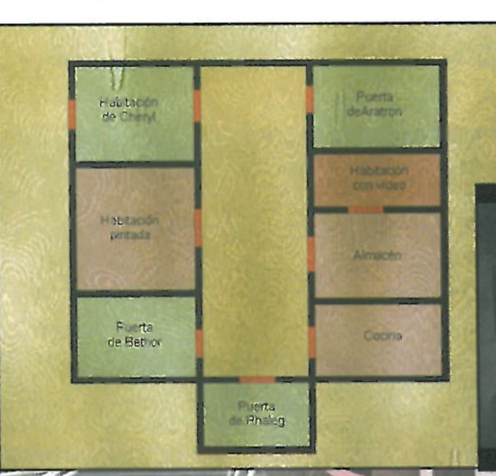


de dispararles hasta hacerles desaparecer. Cuando tuvo la **llave de Aratron** en su poder procedió otra vez al pasillo de Phaleg. La segunda entrada del lado izquierdo le reservaba una sorpresa. Nada más entrar vio a una niña llorando que se difuminó en el aire. Las paredes estaban llenas de dibujos grabados sobre la madera. Colgando de una de las paredes se llevó una **Cruz Egipcia**. Después fue hacia la puerta de Aratron. Una escena proveniente de otra dimensión con Dahlia, Kauffman, un doctor y alguien tumbado en una cama dejó intrigado a Harry. Cuando la imagen desapareció comenzó a examinar la habitación. Era la misma en la que vio la foto de Alessa en el hospital. Junto al retrato halló el **Disco de Ouroboros**. Ya sólo quedaba una puerta por abrir. Se trataba de una habitación infantil. En una de las paredes había una colección de mariposas y sobre un escritorio un **bloc de notas**. Al otro lado de la habitación vio una puerta. Su superficie tenía una serie de grabados. Le recordaban a algo. Claro, se trataba de los misteriosos objetos que había recolectado. Colocó el Amuleto de Salomón, el Escudo de Mercurio, la Cruz Egipcia, la Daga de Melchor y el Disco de Ouroboros. La puerta estaba abierta. Como si fueran fantasmas Dahlia y Cheryl forcejeaban discutiendo. Harry las observó hasta que desaparecieron. El corredor tenía dos puerta cerradas y una escalera que descendía, Dios sabe a dónde. No tardó mucho en descubrirlo. Al final en una sala gigantesca le esperaban Dahlia y Alessa. Tras una serie de acontecimientos Harry se enfrentó al ser que había sumido a Silent Hill en las tinieblas. Por suerte tenía una buena provisión de energía y balas para el rifle. Después se dedicó a correr en círculos para esquivar los rayos que lanzaba y dispararle.



Sólo quedaba una puerta que traspasar para librarse del infierno o quedarse para siempre.

¿Por qué hace esto?



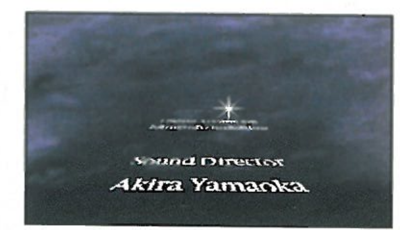
Todo está saliendo según lo que planeamos. Está a salvo en el útero.

EN NINGÚN LUGAR

LOS EPÍLOGOS

Silent Hill cuenta con cinco finales diferentes. Cada uno de ellos tiene un rango que va desde *bad* (malo) hasta + *good* (bueno). Para obtener el primero de todos has de seguir el curso del juego evitando el encuentro con Kauffman, no explorar la zona de los moteles y eliminar a Cybil a balazos. Tras acabar con el jefe final contemplarás las imágenes del primer epílog, *bad* (dejamos que sea una sorpresa) acompañadas de un maravilloso tango que se titula «Esperándote» (sí, está cantado en castellano) compuesto por **Rika Muranaka** (autor de los temas de CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT y METAL GEAR) y con arreglos de un reconocido músico argentino. El segundo final, + *bad*, estará a nuestro alcance si dejamos de lado toda el desarrollo de Kauffman y salvamos a la bella agente de policía con el líquido que hallamos en el hospital. Antes de ambos finales lucharemos contra Cheryl. El siguiente epílogo, *good*, saldrá a la luz realizando toda la tarea de la zona de los moteles pero sin rescatar a Cheryl. El cuarto final, + *good*, como es obvio, se conseguirá llevando a cabo ambas tareas, en los moteles y huyendo con la policía libre del mal que casi le hizo matar a Harry. El último, y con un toque de humor, se conseguirá terminando el *Next Fear Mode* usando la piedra talismán en los lugares que indicamos más adelante. Harry será abducido y los títulos de crédito se mostrarán como en STARWARS. Atención a la secuencias en *FMV* de tomas falsas que aparecen en el tercer y cuarto final. Y por supuesto, a las recompensas que conlleva cada final. Como puedes ver, Silent Hill está lleno de sorpresas. Al final ofrecemos una lista de los escritores que han dado nombre a las calles de la ciudad. Todos encuadrados en el género de la ciencia ficción y el terror. ¿Te suenan nombres como **Stephen King**, **Ira Levin**, **Carl Sagan** o **Ray Bradbury**?

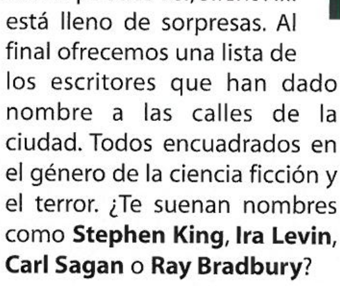
¿Pero no lo ve?
Está allí.













verdad

LAS RECOMPENSAS

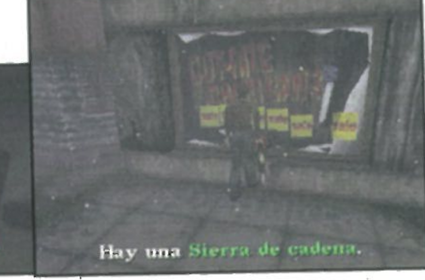
LA KATANA

Cuando conseguimos el primer o segundo final, seremos recompensados con un nuevo arma. Está escondido en la puerta cerrada de la casa en la calle Levin. Sí, la que tiene la caseta de perro a la entrada. Se trata de una katana. Con ella podrás liquidar a tus enemigos sin piedad, aunque no es recomendable enfrentarse a varios a la vez.

LA SIERRA MECÁNICA

Al final de la calle Bloch, en dirección contraria al puente junto al precipicio, hay una tienda. En el escaparate Harry puede ver que hay sierras mecánicas. Con la lata de gasolina podrá ponerla en marcha y causar auténtico pavor entre las hordas de monstruos al más puro estilo de LA MATANZA DE TEXAS. Podrás obtenerla en el *Next Fear Mode*. La primera vez sólo es posible elegir entre el martillo y la sierra. Si has terminado el juego más de 2 veces podrás coger las dos.





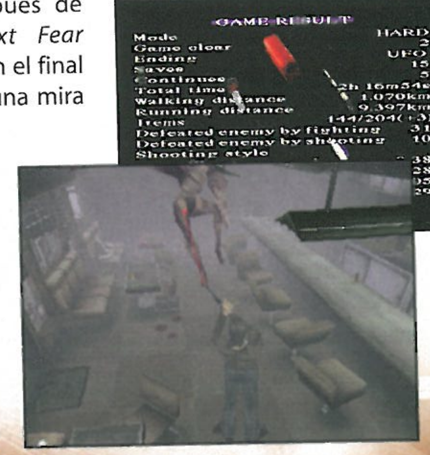
EL MARTILLO NEUMÁTICO



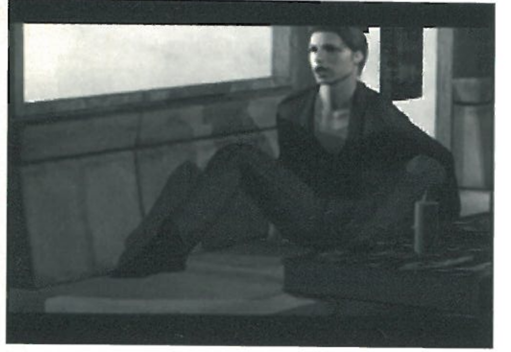
Cada vez que termines el juego, al empezar un modo *Next Fear*, tendrás acceso al martillo neumático. Se encuentra en el sótano de la sala de control del puente levadizo. Para poder utilizarlo, antes debes obtener la lata de gasolina que hay en la gasolinera. Por si no lo recuerdas, se halla casi junto a la iglesia cuando avanzas hacia el puente. El martillo es un arma alucinante, sobre todo con enemigos lentos y de uno en uno.

EL EXTERMINADOR

El arma más demoledora del juego, sin duda. El exterminador aparecerá directamente en el inventario de Harry después de terminar el modo *Next Fear* utilizando el talismán y con el final tipo Expediente X. Posee una mira láser que te permitirá saber exactamente hacia dónde estás apuntando y no tardarás mucho en comprobar que su poder destructor te facilitará las cosas un montón. Se rumorea que terminándote el juego varias veces aumenta su poder, pero no es seguro.



LA SUPERGUÍA



UN NUEVO RETO

Cuando terminas el juego, después de los créditos, te preguntarán si quieres grabar una partida. Comprobarás que dicho bloque de memoria se llama *Next Fear* y que las letras son amarillas. Al entrar en dicha partida Harry aparecerá directamente despertándose en el café. Después de la conversación con Cybil, la aventura es prácticamente la misma. Excepto por los objetos que puedes recoger. Una sierra mecánica, un martillo neumático, un bote de gasolina para las dos anteriores y un talismán. El verdadero *quid* de la cuestión es el último objeto que hemos citado. Gracias a él, y como explicaremos más adelante, nos encontraremos con un auténtico EXPEDIENTE X. No es ésta la única diferencia.

Al jugar Silent Hill por segunda vez aumenta la dificultad. Por lo tanto habrá mayor número de monstruos y harán mucho más daño.



EL TALISMÁN

Para conseguir el talismán, después de entrar en el *Next Fear Mode*, debes acudir a la *Convenience Store* que hay en la calle Bachman. Allí encontrarás botes de tónico y un maletín de primeros auxilios tal y como ocurría en partidas anteriores. Pero sobre el mostrador también ha aparecido un nuevo artículo, una misteriosa piedra azul cuya utilidad no se sabe.

A continuación te explicamos cómo usarla.



SOBRE EL TEJADO DE LA ESCUELA



El primer sitio donde tiene efecto el talismán es en la escuela de Midwich cuando Harry está en el Lado Oscuro. Debes proceder tal y como explicamos en la guía hasta alcanzar el tejado del edificio. Una vez arriba, accede al inventario y usa la piedra. Harry verá que hay una luz en el cielo emitiendo un sonido extraño y se quedará asombrado diciendo: «No pesa nada» (la traducción no es lo mejor del juego, ¿verdad?).

NEXT FEAR

OCURRIÓ EN EL HOSPITAL

Después de la extraña experiencia en el techo de la escuela, Harry continúa avanzando. Cuando llegue al hospital y antes de enfrentarse a la polilla gigante, es el momento en el que debe utilizar de nuevo la piedra. El lugar es el patio de entrada al hospital, entre la verja y la puerta al edificio, dónde hay una especie de depósito de agua. Otra vez Harry verá una luz en el cielo.



ENCUENTROS EN EL MOTEL

El tercer lugar se encuentra en el Distrito Turístico. Se trata del motel *Haerbay Inn*. El sitio exacto es el patio interior que hay entre la recepción y las habitaciones. Al utilizar el talismán Harry volverá a asistir a uno de los misteriosos «encuentros en la tercera fase» acercándose hacia un inesperado final. Animo muchachos que ya queda muy poco.





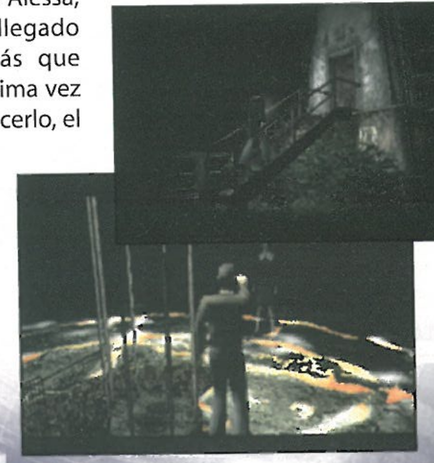
EXPEDIENTE X EN EL BARCO



Ya estamos en el penúltimo lugar donde Harry contactará visualmente con los *aliens*. Es el barco donde transcurre el diálogo entre Harry, Cybil y la enigmática Dahlia Gillespie. Pues bien, justo cuando termina dicha secuencia utilizaremos el talismán. A través de la ventana del puente de mando aparecerá una de las luces. Sólo queda atravesar la peligrosa zona del muelle, infestada de enemigos, para dirigirse cuanto antes al lugar donde se halla el faro.

NO ME LO PUEDO CREER

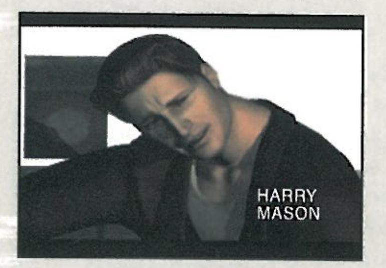
Es una buena idea grabar partida antes de subir al tejado del faro, así podrás enseñar a tus amigos el final que te espera en las alturas. Cuando Harry llega al final de la escalera de caracol y divisa entre las tinieblas a Alessa, pensando que ha llegado demasiado tarde, tendrás que usar la piedra azul por última vez en el juego. Nada más hacerlo, el cielo se llenará de lucecitas y podrás observar cómo Harry es abducido. Es un final bastante cómico y no te vamos a desvelar nada más para que lo descubras por ti mismo. Así que adelante.



CRÉDITOS

Con siete se completa el ciclo, con siete

HARRY MASON



Llevar una pacífica vida de escritor no es la preparación idónea para una aventura como la que va a vivir Harry. Cuando se disponía a disfrutar junto a su hija Cheryl de unas vacaciones en Silent Hill, una mujer apareció en la carretera. Harry intentó esquivarla pero terminó estrellando el coche. Al recuperar la consciencia se dio cuenta de que la pequeña Cheryl había desaparecido. Fuera del vehículo, una intensa niebla apenas le permitía tener unos metros de visibilidad. A pesar de su falta de experiencia en la lucha y con las armas, tendrá que echar mano de todo su ingenio para encontrar a su hija.

CHERYL MASON



Hace siete años, Harry y su mujer encontraron en una carretera a Cheryl adoptándola como si fuera su propia hija. Después de haber perdido a su madre adoptiva a muy temprana edad, la niña ha madurado rápidamente. Con la feliz idea de pasar unas vacaciones en Silent Hill, su repentina desaparición ha despertado un serie de interrogantes que sólo tendrán respuesta al final de la aventura. ¿Por qué no hizo caso de las llamadas de su padre y se perdió en la niebla? ¿Por qué fue dejando pistas para guiar a Harry hasta el inesperado desenlace? ¿Tiene algo que ver Cheryl en la intrincada trama de Silent Hill? Sólo nuestras ganas por encontrar sana y salva a la niña nos revelarán la verdad.

CYBIL BENNET



Esta bella agente de policía se ve involucrada en los acontecimientos por casualidad. Ante la falta de comunicaciones con Silent Hill desde la ciudad vecina, Cybil decide acercarse a la población para investigar qué es lo que está ocurriendo. No podía imaginar que se iba a quedar atrapada, como Harry, en sus calles. Después de salvarle la vida, la agente le ofreció su pistola en el cafe. A pesar de que insistió en que no abandonara el lugar, Harry decidió aventurarse por las calles para buscar a su niña. Pero, ¿puede el hombre depositar toda su confianza en Cybil? ¿Cabe la posibilidad de que no le haya contado todo lo que sabe sobre lo que está ocurriendo en Silent Hill?

LISA GARLAND



La enfermera del Alchemilla Hospital es el único habitante de Silent Hill que reside en la zona tenebrosa del juego. Sus misteriosas apariciones nunca llegan a desvelar cuáles son las intenciones de Lisa. Sin embargo, la joven le revela cierta información sobre los misteriosos cultos que se practicaban en la ciudad en uno de sus encuentros. Harry nunca llega a saber si la mujer existe o es una creación de su mente, ni tan siquiera si la enfermera quiere ayudarle o realmente se encuentra maquinando algo en su contra. De todas formas, si es real ¿podrá encontrar una forma de salvarla de la pesadilla del hospital? O por el contrario, ¿se quedará allí para siempre?

¿El final?





DAHLIA GILLESPIE

Este es el personaje más enigmático de toda la aventura. Desde su primera aparición en la Iglesia de los Balcanes, esta pitonisa parece guiar los pasos de Harry para que encuentre a su hija en la pesadilla que está viviendo. Sin embargo, parece albergar oscuras intenciones. Dahlia se jacta de que sabía que El día del Juicio Final iba a llegar, y que por fin sus profecías se habían cumplido y que lo peor estaba aún por venir. Pero nadie se ha tomado nunca en serio las palabras de Dahlia. Todo el mundo cree que se volvió completamente loca cuando su hija pequeña falleció en el incendio de su propia casa. Desde entonces, la vieja mujer no ha parado de alertar a todo el mundo sobre la catástrofe.



MICHAEL KAUFFMAN

Harry está a punto de morir en su primer encuentro con el doctor. Después de dispararle se alegra de que todavía quede alguien con vida en Silent Hill además de él. Cuando intercambian información ninguno de los dos sabe con exactitud qué es lo que está ocurriendo en Silent Hill ni cuál puede ser su causa. Pero en los posteriores encuentros con Kauffman, las desagradables maneras del doctor y su mutismo respecto a la joven Alessa y otros acontecimientos hacen sospechar a Harry que sabe más de lo que quiere contar. ¿Quizá guarde algún secreto que podría conducirle finalmente al paradero de su hija? ¿O simplemente el doctor se deja llevar por su ambición?



ALESSA

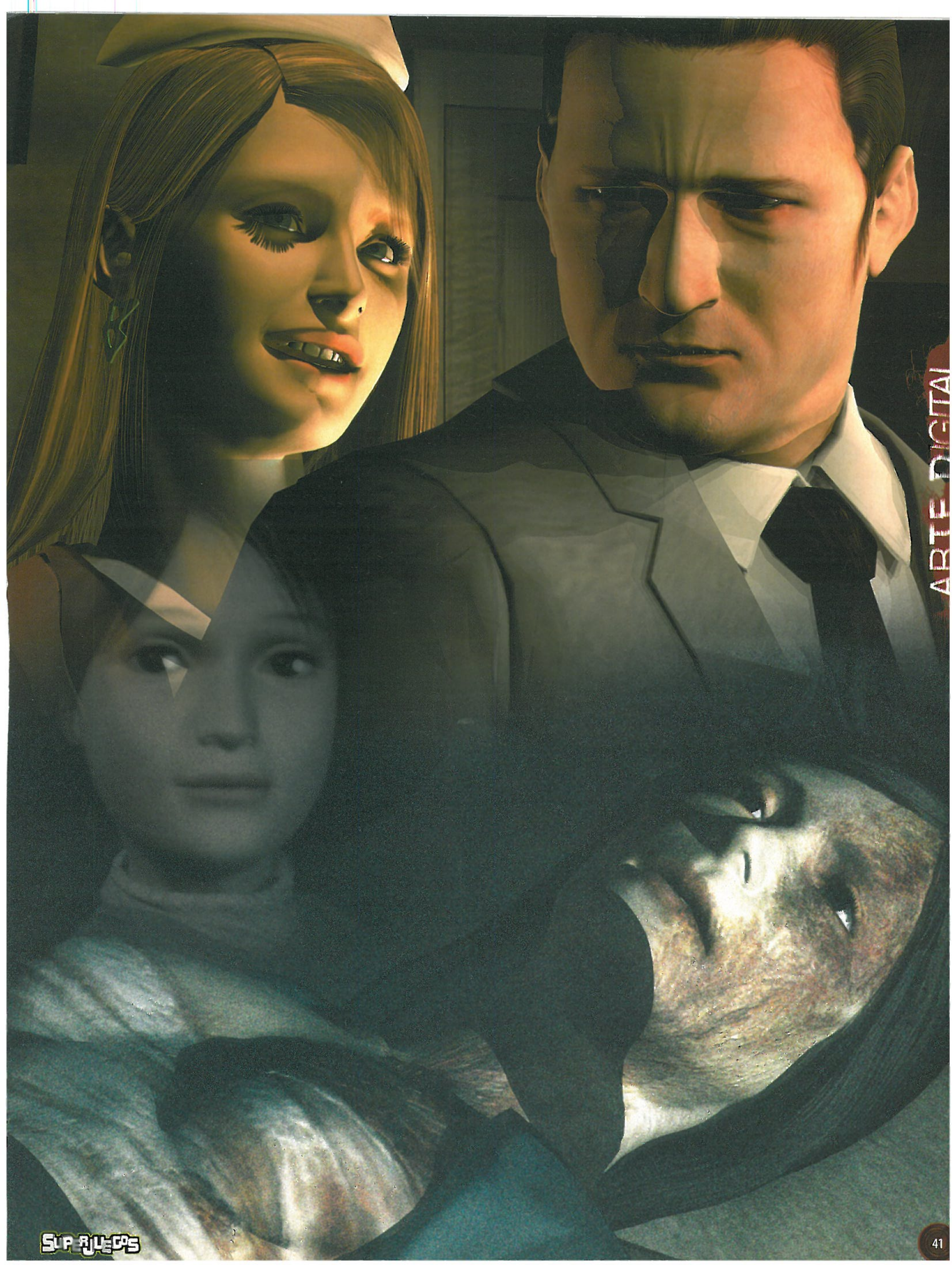
Junto a Dahlia Gillespie, éste es uno de los personajes más extraños de todo el juego. Se parece bastante a la joven que Harry estuvo a punto de atropellar en la carretera, pero no está seguro de que realmente fuera ella. Además, durante el juego, Harry se irá encontrando con la figura de Alessa. Pero siempre como si se tratara de una ensoñación, de un ser que pertenece a otra dimensión o de alguien que abandonara su cuerpo a voluntad para guiar a Harry hacia un destino incierto. ¿Puede ser que la chica del vestido azul causara el accidente de forma deliberada para que Harry se quedara atrapado en Silent Hill? Si es así, ¿qué quiere Alessa de Harry?

CALLES CON NOMBRE PROPIO

Ira Levin
«La semilla del diablo»
«Los niños del Brasil»
Richard Bachman
(Alias Stephen King)
«Maleficio»
«The running man»
Robert Bloch
«Psicosis»
Richard Matheson
«Soy Leyenda»
Ray Bradbury
«Crónicas marcianas»
Jack Ellroy
«The black Dahlia»
Jack Finney
«La invasión de los ladrones de cuerpos»
Carl Sagan
«Contacto»
Michael Crichton
«Jurassic Park»
Dean R. Koontz
«Fantasmas»
Paul Wilson
«The Tomb»
Dan Simmons
«La canción de Kali»
John Sanford
«Night Prey»

SILENT HILL LA SUPERGUÍA





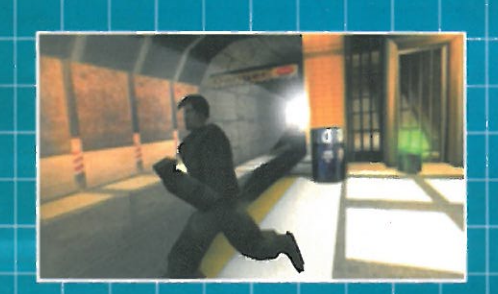

syphon filter

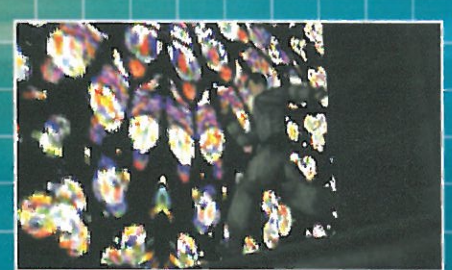




Ponte en la piel de Gabriel Logan, un super agente secreto al más puro estilo James Bond y descubre junto a tu compañera, Lian Xing, quien está detrás de varios atentados terroristas que se están llevando la vida de cientos de personas con el gas tóxico Syphon Filter. Aunque los terroristas no te lo pondrán ni mucho menos fácil, nuestra guia, la más completa de cuantas podrás encontrar en el mercado, te ayudará a cumplir con exito todas tus misiones hasta el final del juego.



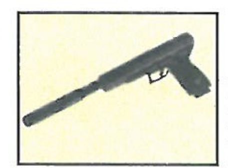





armamento

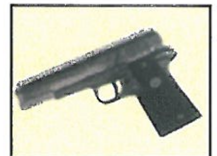
Estas son las armas que podrás utilizar a lo largo de tu aventura.

9mm con silenciador



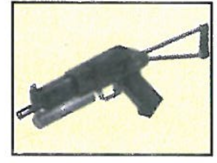
Esta útil arma te será indispensable para pasar desapercibido en algunos de los puntos del juego.

Calibre .45



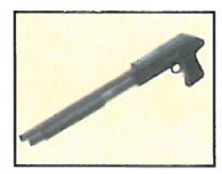
Aunque tiene casi un siglo, esta pistola es la preferida por los veteranos.

Biz-2



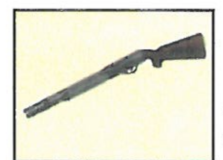
De muy alta cadencia y poder de disparo, la BIZ-2 es una de las mejores armas.

Escopeta



Aunque su cadencia no es muy baja, su poder de disparo es digno de elogio.

Escopeta de combate



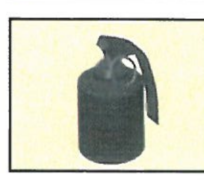
Igual a la escopeta normal, salvo que su retroceso y poder de disparo son mayores.

G-18



Pequeña pero matona, posee una cadencia realmente impresionante.

Granadas de gas



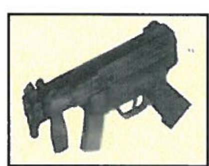
Estas granadas de gas nervioso Somán, harán perecer al instante a cualquiera de sus víctimas.

Granadas



Una sola de estas granadas puede acabar con todo lo que se encuentra cerca.

HK-5



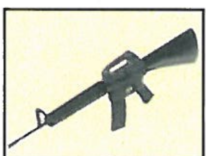
Más conocida como MP5K, este subfusil posee una alta cadencia y poder.

H3G4



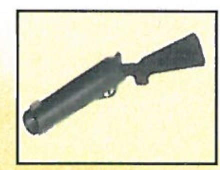
Gracias a sus balas recubiertas de teflón, este arma puede atravesar cualquier chaleco anti-balas.

M-16



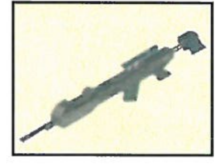
El fusil de asalto por excelencia. No te será muy útil contra chalecos anti-balas.

M-79



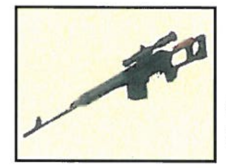
Ten cuidado cuando uses este arma, sus proyectiles explosivos pueden hacerte daño.

Rifle de francotirador



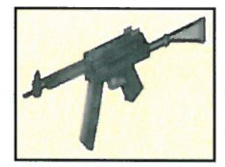
Con este útil arma podrás eliminar con facilidad a los oponentes que se encuentren más alejados.

Fusil de visión nocturna



Igual al rifle de francotirador, pero con un visor infrarrojo para ver en la oscuridad.

PK-102



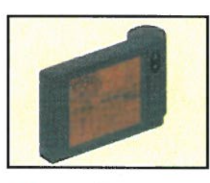
Aunque su poder de disparo no es demasiado alto, su cadencia sí que lo es.

Táser



Esta pequeña maravilla es capaz de propinar una descarga de 500.000 Voltios a su víctima.

Escáner viral



Desarrollado en secreto por Pharcom, este escáner detecta el virus a 50 m.

Antígeno



Se inyecta por vía subcutánea a alta presión y contrarresta los efectos del virus.



movimientos

Aunque te resultará difícil controlarlos todos, los vas a necesitar.

Agacharse (botón X)



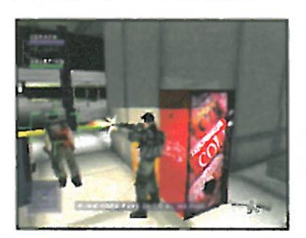
Dejando pulsado el botón X del mando, haremos que Gabriel Logan se agache, lo cual nos librará de ciertos disparos en algunos casos, y en otros nos permitirá eliminar a un enemigo determinado sin que éste ni tan siquiera note nuestra presencia.

Interacción (triángulo)



Esta acción nos servirá para llevar a cabo una gran cantidad de tareas. Desde recoger armamento o chalecos anti-balas de una de las cajas repartidas por el juego hasta activar un ascensor, desconectar la electricidad o hablar por radio con Lian Xing.

Disparar (cuadrado)



Lógicamente este botón hará que el arma que llevemos en ese momento se dispare. Asimismo, si lo que llevamos equipado en ese momento es el escáner viral o la linterna, pulsando el botón de disparo, activaremos o desactivaremos dicho objeto.

Apuntar Auto. (R1)



Al pulsar este botón, apuntaremos directamente a un enemigo que tengamos en nuestro radar. Lógicamente de este modo no apuntaremos a la cabeza, por lo tanto esta forma de apuntar no nos será muy útil contra enemigos protegidos con chaleco.

Despl. lateral (L2 o R2)



Pulsando cualquiera de estos dos botones nos moveremos lateralmente hacia los lados. Muy útil cuando no queremos perder de vista un objetivo y a la vez esquivar sus disparos.

En cuclillas (X y pad)



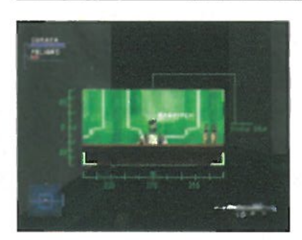
Si movemos el *control pad* mientras mantenemos pulsado el botón X, avanzaremos en cuclillas. Si avanzamos de este modo ante el borde de una plataforma, en lugar de caer de ella nos descolgaremos lentamente para evitar caídas innecesarias.

Rodar (círculo)



Este «fantasma» movimiento nos librará en muchas ocasiones de ser alcanzados por los disparos enemigos. Si somos alcanzados por las llamas en alguna de las misiones, realizando esta acción nos libraremos de ellas, evitando así una muerte segura.

Apuntar manualmente (L1)



Al contrario de como ocurre al pulsar R1, al dejar pulsado este botón tendremos que mover manualmente el punto de mira hasta la zona donde queramos disparar. Especialmente útil a la hora de eliminar de un tiro en la cabeza a los oponentes con chaleco.

Darse la vuelta (abajo)

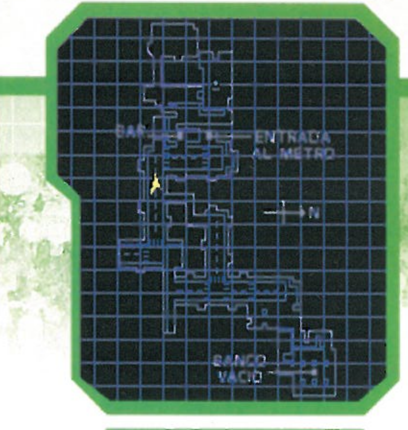


Dando un toque seco hacia abajo en el *control pad*, daremos un giro de 180 grados. Muy útil a la hora de escapar de un artefacto explosivo o para atacar a los oponentes a nuestra espalda.

Asomarse (L1 y L2 o R2)



Con esta útil acción sacaremos la cabeza hacia cualquiera de los dos lados por las esquinas, con el objetivo de eliminar a nuestros oponentes sin ser vistos.



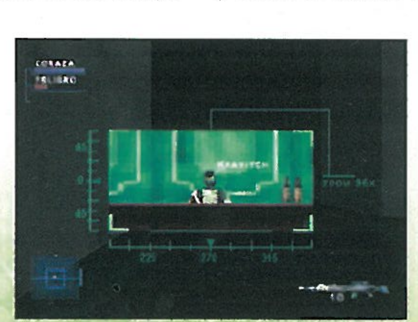
Misión 1:
Calle Georgia





Para eliminar a Kravitch rápidamente tendrás que disparar a su cabeza o a sus rodillas, ya que lleva puesto un chaleco anti-balas.

Avanza hacia la esquina con cuidado de no acercarte demasiado al coche en llamas. Ayuda a los agentes del CBDC a terminar con los terroristas que saltan desde el muro que está al final de la calle. Podrás recoger munición para la 9mm y, con algo de suerte, podrás hacerte con un M-16. Una vez hayas acabado con los terroristas, entra el bar que se encuentra a la izquierda, llamado *The Place*. Una vez dentro, tan sólo existe una dirección en la que ir. Avanza hasta llegar a un punto donde encontrarás una habitación llena de cajas y en la que se oculta un terrorista. Elimínale, entra en la habitación por el hueco, recoge la munición que ha dejado el terrorista y sal de nuevo. Sigue avanzando hacia el interior del bar hasta que Lian contacte contigo. Sigue avanzando hasta que llegues al final de un pasillo, después de una mesa con dos botellas. Cruza con cuidado la esquina y así tendrás a tiro a Kravitch, al cual tendrás que disparar a la cabeza, ya que lleva un chaleco anti-balas. En algunos casos, te resultará más facil acabar con los enemigos que llevan chaleco disparando a las rodillas. En cuanto acabes con Kravitch, ve detrás de la barra, ya que encontrarás un chaleco anti-balas y una escopeta. En cuanto recojas la escopeta, tres terroristas aparecerán por donde has llegado. Cárgatelos y después encárgate de destruir el puesto de comunicaciones que está en la misma habitación. Una vez hecho esto, recoge la munición que los terroristas han dejado y vuelve a la pequeña habitación llena de cajas. Una vez dentro, dispara a la ventana que está a tu derecha y sal por ella a un pequeño callejón, en el que volverás a contactar con Lian. Ve hacia la izquierda, hacia la carretera, y verás a varios agentes del CBDC enzarzados en un tiroteo con los terroristas. Elimina a todos los terroristas y coge el chaleco anti-balas y las balas de rifle de francotirador que encontrarás a la izquierda. Vuelve atrás y entra de nuevo en el bar a través de la ventana. Sal ahora por la puerta principal del bar y ve en dirección al coche en llamas, con el objetivo de entrar por la callejuela que está a la izquierda de la calle. En cuanto salgas de la callejuela a la carretera normal, serás atacado por varios terroristas desde los tejados de los edificios. Elimínalos a todos y ten cuidado de no acercarte demasiado a los coches en llamas, ya que si uno de los terroristas los dispara demasiado, éste explotará, llevándose tu vida junto a las llamas. Avanza hasta que veas un tiroteo entre agentes del CBDC y dos terroristas enfrente del banco. Liquida a los terroristas y entra en el banco, en cuya entrada encontrarás un chaleco anti-balas. Dentro encontrarás a uno de los agentes de la DBDC desarmando una bomba viral, al cual deberás proteger de cualquier ataque por parte de varios terroristas que intentarán acabar con él. Hecho esto, entra en la habitación oscura del banco y, con ayuda de la linterna, coge las granadas. Vuelve a la zona del principio eliminando a todos los terroristas que aparezcan en los tejados,

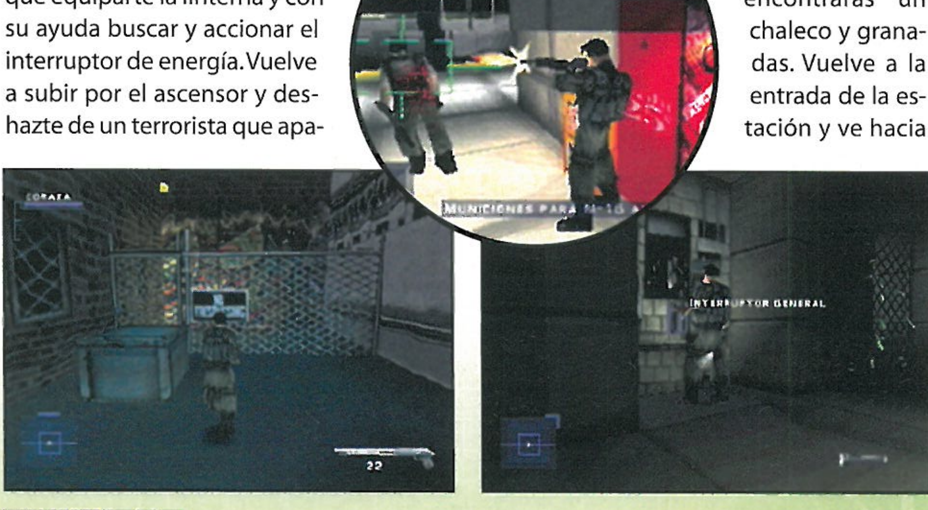


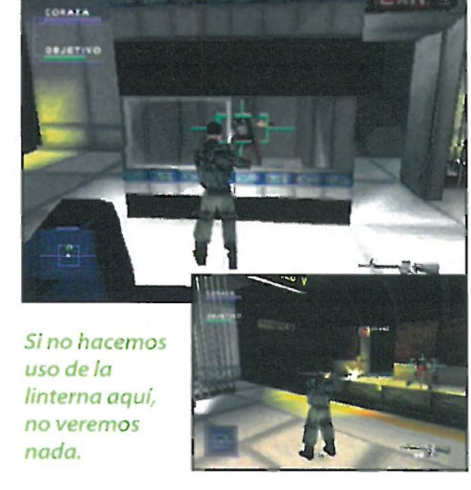
- **Localización:**
  Washington DC
  Día: 23/08 - Hora: 22:45 PM
- **Objetivos primarios:**
  - Elimina a Kravitch y destruye el centro de comunicaciones
  - Elimina a Rhoemer
- **Parámetros:**
  - No elimines a ningún agente de la CBDC.
  - Evita dañar los sistemas víricos o los artefactos explosivos
- **Objetivos adicionales:**
  - Protege al equipo desactivador del CBDC
  - Quita la electricidad de las puertas de la estación
  - Encuentra la bomba vírica en la estación
- **Equipo obtenible en esta zona:**
  - M-16
  - Escopeta
  - Granadas
  - M-79



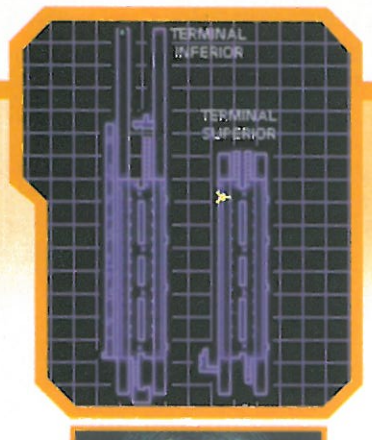
Cuidado, es muy posible que pases por alto esta ventana del bar.

y baja, linterna en mano, por la rampa que esta a la derecha del bar *The Place*. Al bajar, a la derecha encontrarás un chaleco anti-balas y a la izquierda contactarás con Lian. Sube la rampa, entra al bar y sal por la ventana de la habitación de las cajas hacia el callejón. Una vez en el callejón, ve hacia la derecha, hacia la verja, y dispara el candado de la puerta para abrirla. Dentro tendrás que pulsar el botón para llamar al ascensor y bajar por él hasta una zona oscura, en la que tendrás que equiparte la linterna y con su ayuda buscar y accionar el interruptor de energía. Vuelve a subir por el ascensor y deshazte de un terrorista que aparecerá delante de ti. Una vez muerto, súbete en el contenedor y avanza por la cornisa hasta conseguir la M-79. Vuelve a la ventana del bar y de ahí a la rampa que está a la derecha de la entrada al mismo. La puerta que antes estaba cerrada ya está abierta y te permitirá llegar hasta la estación de metro. Nada más bajar a la estación, gírate a la derecha y elimina al terrorista que está en la cabina de los billetes. Una vez eliminados los demás terroristas, busca, en la parte izquierda de la estación, una bomba viral que aparecerá en tu mapa como un cuadrado. Una vez llegues a la bomba, márcala con un radio-faro (pulsando triángulo) para que un agente del CBDC acuda a desactivarla. Hecho esto, vuelve a la zona de la cabina y ve hacia la derecha, recoge la munición de M-16, cruza las vías y ve hacia la derecha, adentrándote en el túnel. Encontrarás una entrada hacia una habitación a la izquierda; entra por ella y después sube por la entrada de la derecha, donde encontrarás un M-79. Sal de esa habitación y avanza hacia delante cargándote a los terroristas que encuentres. Al final, encontrarás un chaleco y granadas. Vuelve a la entrada de la estación y ve hacia la salida, la cual está enfrente de la zona donde comenzaste, eliminando a todos los terroristas que encuentres y recogiendo toda la munción que dejen. Cerca de la salida encontrarás otro chaleco anti-balas. Cruza la puerta de salida, la cual te llevará a un nivel inferior, donde Lian volverá a contactar contigo. Baja por la rampa hasta llegar a una puerta cerrada. Mata a los terroristas que están al otro lado de la puerta y vuelve arriba. Al llegar arriba, ve hacia la izquierda y cruza las vías para llegar a la habitación donde pone *No exit*. Dentro, activa la linterna y acciona el interruptor que encontrarás. Sube en el ascensor de tu derecha y baja al nivel inferior. Ve lentamente hasta la esquina y liquida al terrorista sin que te vea. Avanza por el pasillo, ve hacia la izquierda, sube la rampa y cruza las vías hasta ocultarte detrás de la máquina expendedora roja. Elimina a todos los terroristas que veas y avanza con cuidado por la parte derecha de la estación. Al final de la estación, podrás divisar a uno de los terroristas, el cual está custodiando la bomba que has de desactivar y del que tendrás que deshacerte de un tiro en la cabeza.





Si no hacemos uso de la linterna aquí, no veremos nada.



Misión 2: Metro destruído

▶ **Localización:**
Washington DC
Día: 23/08 - Hora: 23:45 PM

▶ **Objetivos**
- Elimina a Rhoemer

▶ **Parámetros:**
- Ninguno

▶ **Objetivos adicionales:**
- Localiza los explosivos C4
- Abre una vía para que los agentes de la CBDC puedan entrar
- Cierra las tuberías del gas

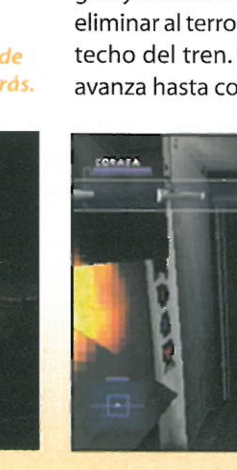
▶ **Equipo obtenible en la zona:**
- M-16
- Escopeta
- Granadas
- M-79



Protege con todos los medios posibles a los agentes del CBDC. Si alguno de ellos muere por tu culpa, tendrás que volver a repetir la misión.

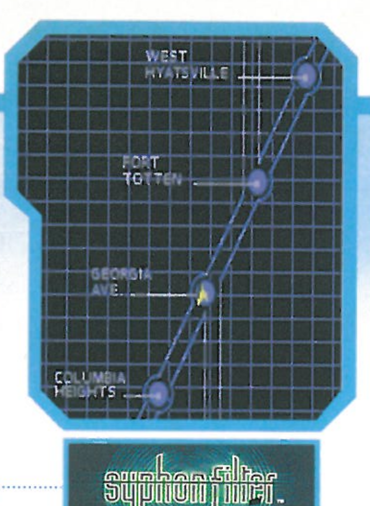


En esta misión, ten en cuenta que las llamas acabarán contigo al instante. Nada más empezar, ve hacia la derecha y coge un chaleco anti-balas. Cruza las vias y ve hacia la izquierda, donde encontrarás a uno de los terroristas envuelto en llamas. Dispárale hasta que caiga muerto o, simplemente, retrocede hasta que caiga y pasa sobre él cuando las llamas se hayan extinguido. Continúa avanzando hasta que veas a dos terroristas, uno corriendo sobre el vagón del tren y otro en el suelo. Elimina a ambos y sube al techo del tren, donde, avanzando unos pasos, contactarás cn Lian. Tu siguiente objetivo consistirá en recoger unas cargas explosivas y utilizarlas para volar la puerta de entrada al metro. Si posees la M-79, equípala, continúa avanzando por el techo del tren y déjate caer al llegar al final. Encontrarás tres terroristas a tu derecha; corre hacia la izquierda, auto-apunta con R1 a cualquiera de ellos y dispara una granada, con lo cual te desharás de los tres de un solo tiro. Equípate la linterna y avanza por las vías hasta encontrar los explosivos C4. Vuelve a la zona donde mataste a los tres terroristas con el M-79 y ve hacia la izquierda, hasta llegar a una máquina expendedora tirada en el suelo. Súbete en la máquina y de ahí, gira a la izquierda y sube a la pequeña plataforma de piedra. Una vez arriba, tendrás que eliminar a un terrorista que te disparará desde el suelo. Ahora, ve hacia la izquierda hasta subir en otra pequeña plataforma de piedra. Date la vuelta, súbete a otra plataforma, gira a la izquierda y agárrate a una tubería que encontrarás. Agarrado a la tubería, avanza hacia la izquierda y déjate caer en el suelo. Avanza hacia la salida del metro y, después de hablar con Lian, pon los explosivos en la puerta de salida y apártate. Una vez reventada la puerta, un agente del CBDC entrará a desactivar la bomba marcada previamente, al cual deberás proteger de tres terroristas que intentarán liquidarle. Avanza hacia la salida reventada y habla con Lian. Vuelve a la estación y gira a la derecha, donde Lian te ordenará cerrar las valvulas de gas. Avanza por el lado derecho, pasando la bomba, cruza las vías y gracias a la linterna encontrarás una señal roja, la cual indica la posición de la válvula de gas. Cierra la válvula, vuelve a la salida dinamitada y baja por el túnel de la izquierda. Súbete al techo del tren y vuelve a hablar con Lian. Avanza, déjate caer y sigue avanzando. Antes de llegar al final del segundo vagón, un terrorista aparecerá envuelto en llamas... ya sabes. Date la vuelta y cárgate al francotirador que está a tu espalda. Sigue avanzando hasta el tercer vagón y súbete en la caja, con el objetivo de eliminar al terrorista que se encuentra en el techo del tren. Súbete al techo del tren y avanza hasta completar la misión.



Para encontrar los explosivos te será indispensable llevar equipada la linterna, de lo contrario, no los verás.





Misión 3: Línea principal del metro

▶ **Localización:**
Washington DC
Día: 24/08 - Hora: 00:30 AM

▶ **Objetivos primarios:**
- Elimina a Aramov

Parámetros:
- No utilices granadas o podrías dañar las líneas del tren

▶ **Objetivos adicionales:**
- Ninguno

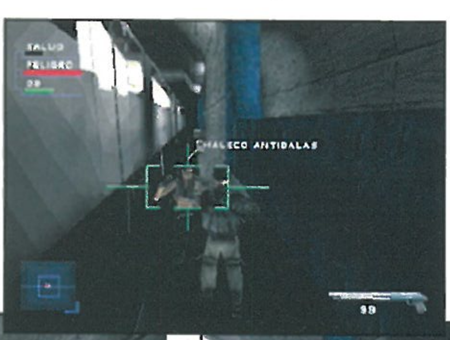
▶ **Equipo obtenible en esta zona:**
- M-16
- Escopeta
- Granadas
- M-79



Un tiroteo a quemarropa puede acabar tan mal como éste de aquí.



En esta ocasión, tu único objetivo es abatir a Aramov a tiros, algo que resultará sencillo con el rifle de francotirador o harto complicado a tiro limpio, ya que la espabilada de Aramov lleva puesto un flamante chaleco anti-balas. La misión puede resultar de dos modos diferentes: o muy fácil y rápida o realmente complicada, si no imposible, dependiendo de la suerte que tengas y el modo en el que la lleves a cabo. Con un poco de paciencia y bastante puntería y destreza con el rifle de francotirador, no te será muy difícil completarla con éxito y de una manera rápida y eficaz. Cada uno de los dos trenes que recorren las vías pasa cada tres o cuatro segundos; el de la vía izquierda llegará por tu espalda y el de la vía derecha lo verás llegar de frente. La manera más facil de saber cuándo aparecerá cualquiera de los dos trenes es gracias a la vibración que producen al acercarse y a la luz que emiten sus focos y que se refleja por todo el túnel. Si alguno de los trenes te coge a medio camino entre los huecos de las plataformas, con algo de suerte podrás refugiarte en los laterales, junto al centro del túnel. Al empezar la misión, equipate el rifle de francotirador y cárgate al primer terrorista que se encuentra tras la esquina. Después, rápidamente sal corriendo tras Aramov y, con la práctica adquirida en las misiones anteriores, apunta a su cabeza y dispara. Si no eres capaz de completar la misión de esta manera, el siguiente método puede resultar más fácil, aunque algo más largo. Nada más empezar recoge el chaleco anti-balas que está a tu derecha. Espera a que pase el tren de la izquierda, ve hacia la izquierda por la esquina y deshazte del primer terrorista que encontrarás a tu derecha. En el siguiente hueco entre plataformas encontrarás dos terroristas más. El segundo hueco desde aquí también dará cobijo a otros dos terroristas. Desde aquí, tan sólo tres huecos entre plataformas te separan de Aramov. En cuanto la veas aparecer al fondo del túnel, apunta con cuidado y precisión a su cabeza y dispara. Recuerda que lleva un chaleco anti-balas y, teniendo en cuenta el arma tan potente que lleva encima, intentar un tiroteo a quemarropa puede resultar un suicidio en toda regla. Con Aramov abatida, darás por completada esta corta pero intensa misión que discurre por los túneles del metro.



La mejor manera de eliminar a Mara Aramov es de un tiro en la cabeza con el rifle de francotirador, nada más empezar.







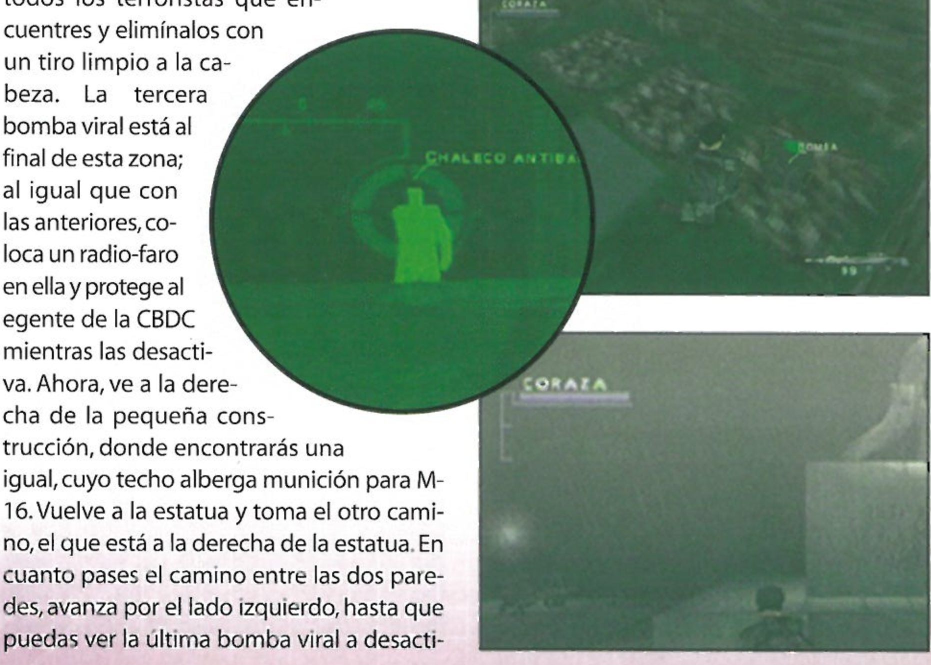


Misión 4: Parque Washington

syphon filter

Tu objetivo prioritario en esta misión es encontrar 4 bombas virales y colocar en ellas un radio-faro para que los agentes del CBDC se encarguen de desactivarlas. Hasta que no completes este objetivo, no intentes llevar a cabo los demás. Nada más empezar, equípate la 9mm *parabellum* y avanza hasta que veas al primer terrorista aparecer por la izquierda, al cual, lógicamente, tendrás que eliminar. Pulsa R1 para auto-apuntar al terrorista que está subido en la pared de la derecha y, una vez localizado, apunta a su cabeza y elimínalo. Recoge la munición para escopeta del primer terrorista muerto y el fusil de visión nocturna del segundo. Ahora, mirando el mapa podrás observar que hay cuatro rectángulos entre la entrada y la estatua. En los rectángulos de abajo encontrarás munición para escopeta en el de la izquierda y un chaleco anti-balas en el de la derecha. La primera bomba se encuentra en el rectángulo situado en la parte superior izquierda. Marca la bomba, espera a que llegue el agente del CBDC y protégele de los terroristas hasta que haya desactivado la bomba. La segunda bomba viral está escondida detrás de la estatua. En cuanto te acerques a la estatua, Lian te hablará de tu siguiente objetivo, el cual deberás ignorar hasta haber encontrado todas las bombas. Haz con la bomba que está detrás de la estatua lo mismo que hiciste con la anterior y, una vez desactivada, ve hacia el camino que está entre dos paredes, a la izquierda. Al llegar al final del camino, tendrás que girar a la derecha y avanzar lentamente hasta que tengas a tiro a un terrorista que aparecerá por tu izquierda. A la derecha encontrarás a otro terrorista y a uno más que está escondido. Una vez muertos los terroristas, ve hacia la derecha y cruza por el hueco de la pared; acto seguido, Lian te informará de un nuevo objetivo, el cual tendrás que ignorar hasta desactivar todas las bombas. Ahora, equípate el fusil de visión nocturna y avanza lo más pegado a los árboles que puedas, pero sin perder visión del camino. Utiliza R1 para localizar a todos los terroristas que encuentres y elimínalos con un tiro limpio a la cabeza. La tercera bomba viral está al final de esta zona; al igual que con las anteriores, coloca un radio-faro en ella y protege al egente de la CBDC mientras las desactiva. Ahora, ve a la derecha de la pequeña construcción, donde encontrarás una igual, cuyo techo alberga munición para M-16. Vuelve a la estatua y toma el otro camino, el que está a la derecha de la estatua. En cuanto pases el camino entre las dos paredes, avanza por el lado izquierdo, hasta que puedas ver la última bomba viral a desactivar en tu radar. Realiza con la cuarta bomba la misma operación que con las tres anteriores y Lian contactará contigo al terminar. Ahora, a por el segundo objetivo establecido, el rescate de los dos rehenes del CBDC. Desde el lugar donde encontraste la cuarta bomba, ve hacia la derecha por el camino y, antes de llegar al camino que está entre dos paredes, recoge un chaleco anti-balas que encontrarás en la esquina de la izquierda. Al entrar en el camino entre paredes, ten cuidado y ve

Aunque la visibilidad es muy escasa en esta misión, te vendrá bien una vez hayas recogido el Fusil de visión nocturna, ya que los enemigos ni tan siquiera te verán.



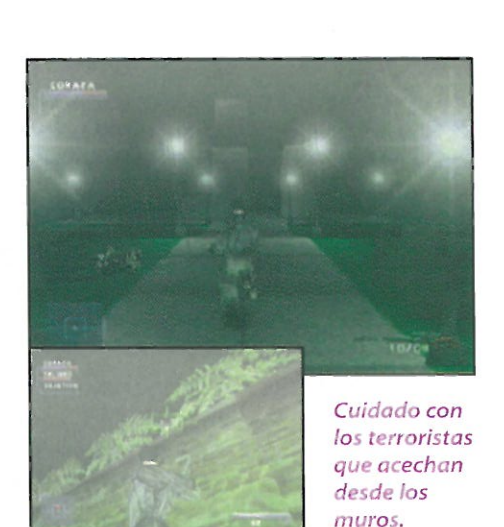
Localización:
Washington DC
Día: 24/08 - Hora: 08:45 PM

Objetivos primarios:
- Localiza y desactiva 4 bombas víricas
- Llega al Monumento a la Libertad

Parámetros:
- No mates a ningún miembro del equipo de ataque
- No dañes ninguna bomba
- Desactiva todas las bombas en menos de 20 minutos

Objetivos adicionales:
- Rescata a los rehenes del CBDC
- Asegura el centro de comunicaciones terrorista
- Elimina al artificiero Marcos

Equipo obtenible en esta zona:
- Calibre 45
- M-16
- Escopeta
- Fusil de visión nocturna
- Granadas
- M-79

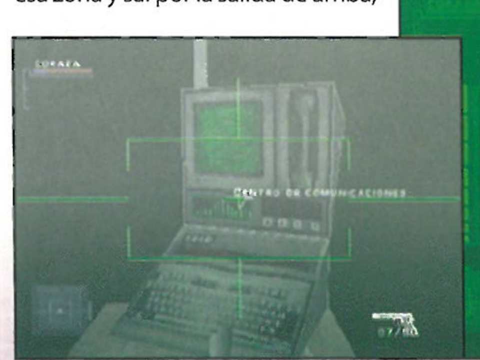


Cuidado con los terroristas que acechan desde los muros.

alerta, ya que aparecerán varios terroristas en lo alto de las paredes, los cuales podrán ser eliminados sin que ni siquiera te vean con un poco de paciencia y el fusil de visión nocturna. Al final del camino llegarás a las enrejadas pistas de tenis. Utiliza el fusil de visión nocturna y deshazte del terrorista que se encuentra patrullando las pistas. Ve hacia la zona izquierda con cuidado, hasta tener a tiro al terrorista que tiene a los rehenes del CBDC, al cual tendrás que matar de un tiro en la cabeza o de lo contrario éste matará a uno de los rehenes y habrás fracasado en tu misión. Completado este objetivo, avanza hacia la zona superior de las pistas, elimina al terrorista que se encuentra patrullando esa zona y sal por la salida de arriba, no por la que está a la izquierda. Sal de las pistas y avanza por el camino hacia la derecha y después gira a la izquierda y mata a un terrorista que está en suelo y a otro que está encima de la pared. Ve por detrás de la estructura y elimina a dos terroristas más que allí encontrarás. Lian contactará contigo para decirte que escucha interferencias, provocadas por el puesto de comunicaciones. Sube a lo alto de la estructura y desactiva el sistema de comunicaciones, pero no lo destruyas, ya que Lian lo necesitará para encontrar tu siguiente objetivo. Ahora, guiándote por el mapa, ve hacia el laberinto de arbustos situado en la parte superior, con el objetivo de encontrar y dar muerte a Marcos, el encargado de activar las bombas virales. Una vez dentro del laberinto, sigue el pequeño camino gris y no te costará demasiado encontrar a Marcos. La mejor forma de acabar con él es disparándole a la cabeza, ya que si no le fulminas de un tiro, saldrá corriendo y resultará mucho más complicado eliminarle, aunque si lo prefieres, puedes seguirle y destrozarle las rodillas a tiro limpio. Una vez eliminado Marcos, tu siguiente objetivo será llegar al Monumento a la libertad. Si te has perdido en el laberinto de arbustos persiguiendo a Marcos, vuelve al camino gris y ve hacia arriba hasta llegar a un camino de hierba a la derecha, el cual tendrás que seguir hasta girar de nuevo a la derecha. Delante encontrarás un chaleco anti-balas. Cógelo y ve directamente al Monumento a la libertad. Al llegar al Monumento a la libertad, podrás ver que el terreno desciende. Avanza lentamente por el lado izquierdo y deshazte de todos los terroristas que veas antes de que ellos te vean a ti. Ten en cuenta que en esta zona casi todos llevan chaleco anti-balas, así que la mejor manera de acabar con ellos es con el fusil de visión nocturna y de un tiro en la cabeza. Utiliza los árboles para ocultarte de los disparos de los terroristas y, cuando acabes con ellos, ve a la izquierda del Monumento a la libertad y recoge la munición para la 9mm. Entra en el edificio, y darás por completada esta misión.







¡NO DISPONIBLE!

syphon filter

Misión 5:

Monumento a la libertad

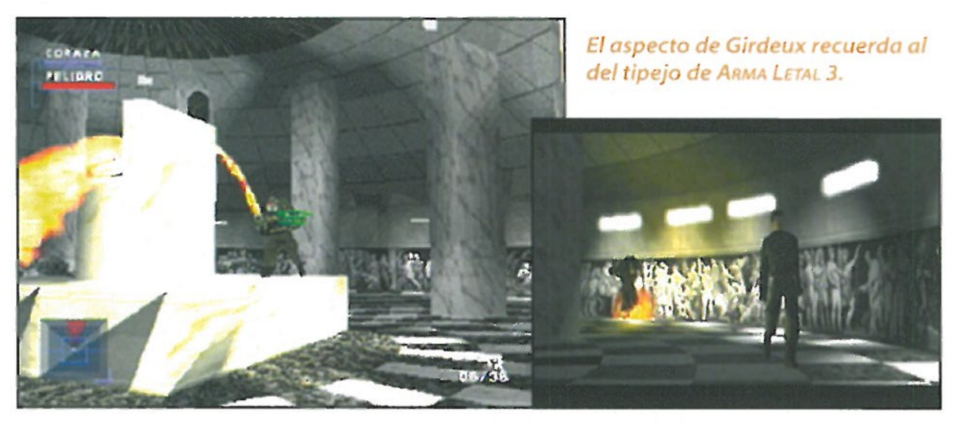
▶ Localización:
Washington DC
Día: 24/08 - Hora: 01:15 PM

▶ Objetivos primarios:
- Mata a Girdeux.

Parámetros:
- No utilices granadas o podrías dañar la bomba de Girdeux.

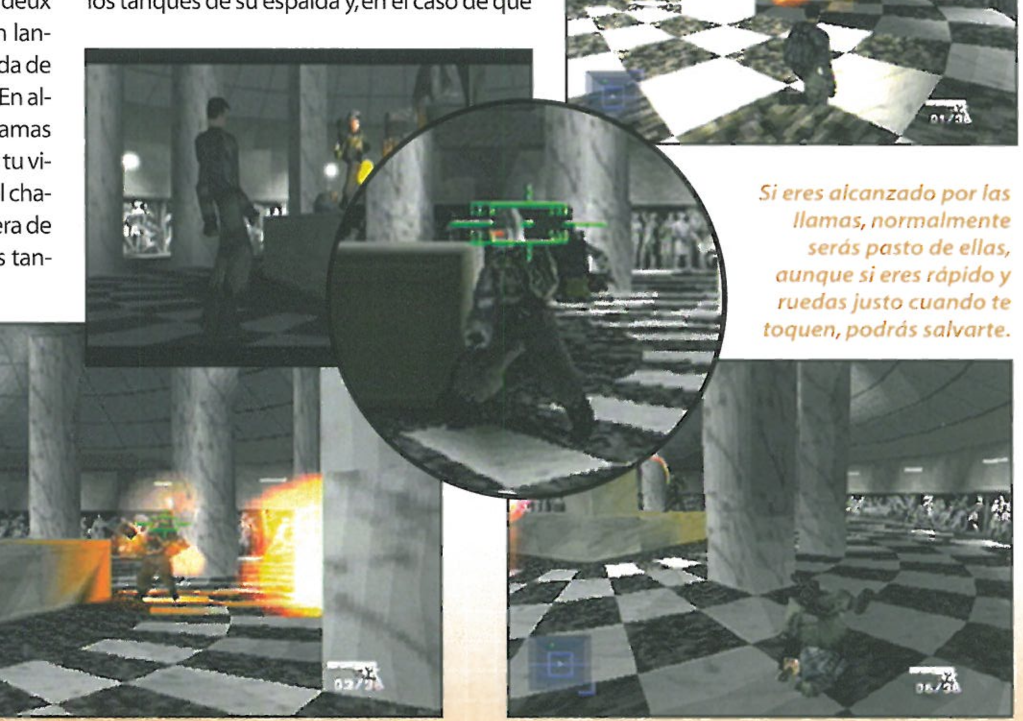
▶ Objetivos adicionales:
- Ninguno

▶ Equipo obtenible en esta zona:
- Calibre 45
- M-16
- Escopeta
- Fusil de visión nocturna
- Granadas
- M-79

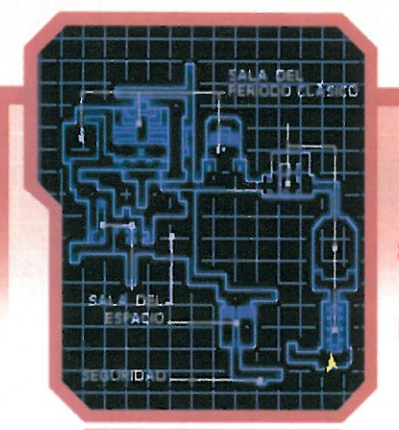


El aspecto de Girdeux recuerda al del tipejo de Arma Letal 3.

Tan sólo existe un objetivo a cumplir en esta quinta misión, el de eliminar al terrorista Girdeux, el cual se esconde dentro del edificio del monumento a la libertad. Girdeux lleva un traje especial que impide el paso a cualquier tipo de proyectiles, por lo tanto tendrás que encontrar su punto débil y abatirle. Tampoco podrás usar granadas contra él, ya que podrían hacer explotar la bomba que Girdeux custodia. El terrorista va armado con un lanzallamas, el cual te hará perder toda la vida de un sólo tiro, así que ten mucho cuidado. En algunos casos, si ruedas antes de que las llamas te golpeen directamente, lograrás salvar tu vida y tan sólo restarán algo de energía del chaleco anti-balas que llevas. La única manera de acabar con Girdeux es disparando a los tanques de gas que lleva en la espalda. Si exploras la zona, encontrarás una escopeta, un chaleco antibalas y munición para el M-16. Existen varias tácticas a seguir para completar la misión con éxito, pero las dos que enumeraremos a continuación son las más efectivas. La táctica más sencilla es la de mantenerte enfrente de Girdeux pero separado por la estatua del centro de la sala, de tal manera que, sin que te vea, asomes tu cabeza hasta poder apuntar a los tanques de su espalda y dispararle. Otra táctica, algo más complicada, es mantenerle enfrente, pero separado por dos o tres columnas, de tal manera que puedas sacar la cabeza por uno de los dos lados y apuntar con claridad a los tanques de su espalda y, en el caso de que te dispare, salir hacia el lado contrario de donde vaya la llama y retroceder hasta ocultarte en la siguiente columna. Para acabar con él, necesitarás unos siete disparos de escopeta o de calibre 45 y, si se te acaba la munición de cualquiera de estas dos armas, también puedes dar muerte a Girdeux con el M-16, aunque necesitarás unos veinte disparos para hacer explotar los tanques que éste lleva a la espalda. Una vez destruyas sus tanques, le verás arder como una cerilla y agentes del CBDC entrarán en el Monumento a la Libertad con el objetivo de desactivar la bomba viral colocada allí por *Toasty* Girdeux.



Si eres alcanzado por las llamas, normalmente serás pasto de ellas, aunque si eres rápido y ruedas justo cuando te toquen, podrás salvarte.



syphon filter

Misión 6: Recepción del centro de exposiciones

Localización:
Nueva York
Día: 25/08 - Hora: 19:00 PM

Objetivos primarios:
- Sigue de cerca a Phagan hasta la reunión secreta

Parámetros:
- No dejes que te vean hasta que llegues a la reunión
- No dispares a Phagan

Objetivos adicionales:
- Encuentra las tarjetas de acceso

Equipo obtenible en esta zona:
- Calibre 45
- HK-5
- Escopeta de combate
- G-18
- K3G4



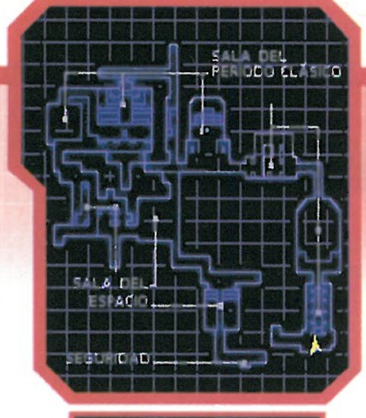
Si eres rápido podrás eliminar a Benton sin que te vea, de lo contrario, él y su G-18 te pondrán las cosas muy difíciles.

En esta misión nadie puede verte ni oirte hasta el encuentro entre Phagan y Aramov, de lo contrario, tendrás que comenzar la misión de nuevo. Si Phagan recibe algún disparo o si te ve, también tendrás que repetirla. Al empezar, ve a la izquierda y sube la pared baja y después, la pared más alta. Ahí, espera a que pase uno de los guardas por la rampa de la izquierda y sube la siguiente pared alta. Desde ahí podrás ver a uno de los guardas, justo donde acaban las columnas, al cual tendrás que eliminar. Ahora avanza y colócate en la parte superior de la rampa y dispárale en la nuca al guarda que está a tu espalda. Recoge la munición que deja y sube hasta la esquina hacia la izquierda, para eliminar a otro guarda. Avanza hasta la sala de las columnas y ocúltate tras la primera que aparecerá a tu derecha. Deshazte del guarda que verás a la derecha con un tiro en la cabeza y sigue avanzando por la puerta donde se encontraba. Avanzando por el pasillo darás con otra habitación. Ocúltate tras una de las columnas que hay antes de salir del pasillo y, desde ahí, deshazte de otro de los guardas con ayuda del rifle de francotirador. Avanza hasta acercarte a la salida de la izquierda, sal por ella y vuelve a entrar en la habitación rápidamente. Desde dentro de la habitación, no te será muy difícil dejar fuera de combate al siguiente guarda. Avanza y al llegar a la esquina hacia la izquierda, donde encontrarás al último guarda, haz lo mismo que con el anterior, saca el cuerpo y vuelve a entrar rápidamente. Con mucho cuidado, asoma la cabeza y apunta rápidamente a su cabeza o te verá. Avanza y Lian contactará contigo para hablarte de tu siguiente objetivo. Ahora ya puedes utilizar cualquier arma y dejar que te vean. Pégate al lado izquierdo de la pared que tienes a tu derecha y, desde ahí, cárgate a Benton con el rifle de francotirador. Acércate a su cuerpo sin vida y recoge una tarjeta de acceso y un G-18. Ve hacia las puertas que tienes a tu derecha y ábrelas con la tarjeta. Nada más abrir, tendrás que eliminar a uno de los guardas y entrar por la puerta en la que pone *Museum staff only*. Escóndete tras la estatua azul y elimina a dos francotiradores y después deshazte del otro

Al principio de la misión te costará aprenderte los patrones de movimiento de cada uno de los guardas, para no ser visto.



CONTINÚA EN LA PÁGINA SIGUIENTE



Misión 6:

Recepción del centro de exposiciones

▶ **Localización:**
Nueva York
Día: 25/08 - Hora: 19:00 PM

▶ **Objetivos primarios:**
- Sigue de cerca a Phagan hasta la reunión secreta

▶ **Parámetros:**
- No dejes que te vean hasta que llegues a la reunión
- No dispares a Phagan

▶ **Objetivos adicionales:**
- Encuentra las tarjetas de acceso

▶ **Equipo obtenible:**
- Calibre 45
- HK-5
- Escopeta de combate
- G-18
- K3G4

VIENE DE LA PÁGINA ANTERIOR





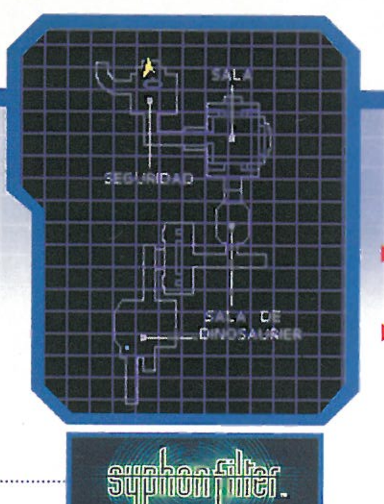
Ten mucho cuidado en esta misión, algunos de los guardas del museo llevan chaleco antibalas y tienen una puntería realmente impecable.

guarda que aparecerá desde el fondo del pasillo. Súbete a las cajas que hay detrás de la estatua y de ahí a la cornisa que está encima. Ve hacia las cajas verdes y entra en el conducto de ventilación cargándote de un tiro el candado. A la izquierda, dentro del conducto, encontrarás munición para HK-5. Sigue hacia la izquierda y encontrarás otra verja con un candado. Desde ahí, cárgate al francotirador que está en la ventana de abajo a la izquierda. Ve hacia la esquina derecha y deshazte del guarda que está en la esquina de la izquierda, el cual te dejará una tarjeta de acceso. Baja por la rampa y recoge la tarjeta y la munición de los guardas. Ahora vas a ser atacado por al menos seis guardas. Una vez eliminados sube las escaleras y activa el panel de control que está a la izquierda del conducto de ventilación. Rápidamente baja la rampa y ve hacia la derecha y cruza rodando la puerta que está cerrándose. Si tardas demasiado en llegar, tendrás que repetir el proceso. Sigue cuidadosamente el pasillo hasta llegar a la siguiente habitación y escóndete tras las columnas para eliminar a dos guardas. Ambos llevan chaleco antibalas y uno de ellos tiene una tarjeta de acceso. Recogida la tarjeta, ve al lado derecho de la habitación, recoge el chaleco antibalas y activa el panel de control con la tarjeta. Sigue el pasillo hasta el final y elimina al guarda que tendrás a tiro. Ahora, avanza por el pasillo alrededor del cohete y elimina al guarda que aparecerá al acercarte al interruptor del ascensor. Llama al ascensor y antes de montar en él deshazte de los guardas que te atacan desde abajo y desde arriba. Dispara al panel de control que está echando chispas para subir. Una vez arriba, avanza por el pasillo y deshazte de dos guardas. Sigue el pasillo hasta el final y recoge la munición de HK-5 y la escopeta de combate. Elimina a los guardias que te dispararán desde la derecha y vuelve al cohete. Baja hasta la planta baja en el ascensor y entra por las puertas negras. Elimina a los dos guardas a tu derecha y recoge un chaleco y munición para G-18 que encontrarás en las taquillas. Ve hacia la derecha, y entra en la puerta *Museum Staf f Only*. Ve hacia la derecha, cárgate al guarda de la izquierda y a los otros tres que están por encima de ti. Sube por las ventanas y ve hacia la derecha después de recoger la munición de los guardas. Activa el panel de control y baja hacia el *hall*. Al llegar, elimina al guarda que está tras la esquina y recoge la K3G4. Date la vuelta y deshazte del guarda que está a la derecha del módulo lunar. Elimina a dos francotiradores. Súbete al módulo lunar y de ahí, a la plataforma que está sobre él. Síguela hasta el final, elimina al guarda que encontrarás a la izquierda y entra por la puerta de la derecha para terminar la misión.





Tendrás que apuntar bien al panel de control del ascensor si quieres subir al piso superior.



Misión 7:

Centro de exposiciones Dinorama

Localización:
Nueva York
Día: 25/08 - Hora: 19:15 PM

Objetivos primarios:
- Busca la tarjeta de seguridad
- Atrapa a Aramov y Phagan con vida

Parámetros:
- No dejes que Phagan muera
- No mates a Aramov

Objetivos adicionales:
- Ninguno

Equipo obtenible en esta zona:
- Calibre 45
- HK-5
- Escopeta de combate
- G-18
- K3G4

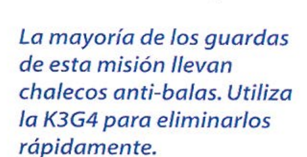
syphon filter



Disparar a la mano de Aramov no resultará fácil y requerirá varios intentos y un control total sobre el rifle de francotirador.

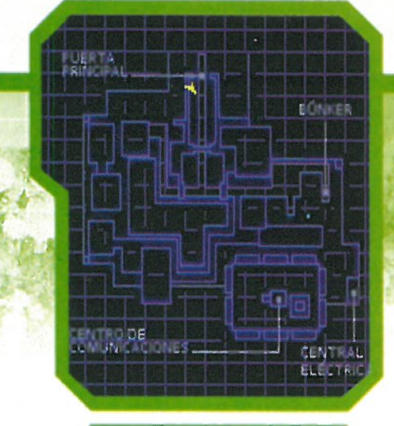


Nada más empezar, cúbrete tras la mesa y dispara en la cabeza a los tres guardas que van hacia ti . Un cuarto guarda te disparará desde la puerta de la derecha. Elimínalo. Ya con los cuatro guardas muertos, ve hacia las taquillas de la izquierda y recoge un chaleco anti-balas y munición para la K3G4. Cruza la puerta y ve hasta la otra puerta que está al final del pasillo. Una vez allí, Lian contactará contigo. Ve hacia la derecha de la primera barra metálica que hay en el techo y súbete a ella. Agarrado a la barra, muévete hasta llegar al centro de la sala y descuélgate. Nada más caer serás atacado por un guarda con chaleco anti-balas que se encuentra por encima de ti. Baja por la izquierda esquivando como puedas los disparos, escala las piedras que están a tu izquierda y, una vez arriba, cárgate a un guarda que te dispara con una escopeta y que posee una tarjeta de acceso. Nada más hacerlo, tendrás que deshacerte de tres guardas que aparecerán encima de ti. Hecho esto, cruza la puerta marrón doble. Nada más entrar en la habitación, tendrás que liquidar a dos guardas que aparecerán enfrente de ti. Cuidado porque un guardia más te atacará por la espalda. Ve por el pasillo pero no actives aún el panel de control. Mira hacia tu derecha y cárgate todas las ventanas que tengas a tiro, ya que te vendrá bien después. Activa el panel de control y avanza por el pasillo. Elimina al guarda que está a tu derecha y después encárgate de los dos que te atacarán por la espalda. Deberás liquidar a un cuarto guarda, el cual estará atacándote desde la zona de las ventanas. Pasa a través de la ventana y ve hacia la izquierda con mucho cuidado y pegado a la pared de la izquierda. En cuanto veas a Aramov, dispárala con el rifle de francotirador en la mano con la que sujeta la pistola que apunta a la cabeza de Phagan o utiliza el Táser hasta que suelte el arma. Recuerda que no puedes matar ni a Aramov ni a Phagan, aunque dentro de unas cuantas misiones lamentarás no haberlo hecho. En cuanto Phagan salga corriendo, equípate la K3G4 y sube al dinosaurio por la cola. Al llegar al lomo, mira hacia la izquierda y mata a los tres guardas que aparecerán por el pasillo. Agárrate de la barra metálica y cruza, cargándote una ventana, hasta donde está Aramov. Acércate a ella y darás por concluida la misión.



La mayoría de los guardas de esta misión llevan chalecos anti-balas. Utiliza la K3G4 para eliminarlos rápidamente.





syphon filter

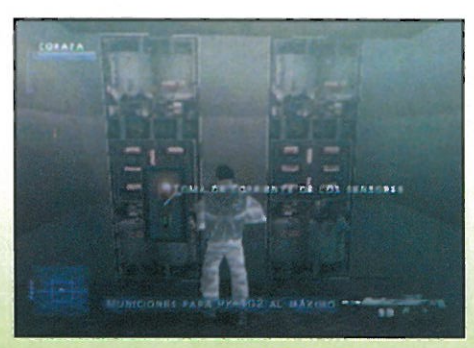
Misión 8: Base de Rhoemer



Ten cuidado cuando lances una granada de humo, ya que los 3 o 4 segundos que dura su efecto también te pueden afectar a ti y liquidarte.

Durante esta misión, deberás tener en cuenta que si eres descubierto y suena la alarma, tendrás que comenzar de nuevo, ya que te será imposible completarla. Lo mejor que puedes hacer para evitar que se active la alarma es matar a todos los soldados de un tiro en la cabeza y reventar a tiros todos los focos de vigilancia de la base. Nada más comenzar, entra en la caseta y recoge las granadas de gas que hay dentro, ya que tendrás que usarlas, subiéndote encima del camión, contra los dos guardas que se encuentran detrás del mismo. Avanza un poco y se te pondrán a tiro un foco de vigilancia y un guarda, el cual se encuentra caminando por una pasarela. Deshazte de ambos objetivos y avanza hasta colocarte bajo la pasarela, desde donde tendrás que disparar a un guarda y a un foco arriba a la derecha y a otro foco arriba a la izquierda. Hecho esto, avanza hacia el primer tanque de combustible que está a la izquierda y vuelve otra vez bajo la pasarela. De este modo, podrás liquidar sin ningún problema al guarda que se aproxima al tanque. Vuelve junto al tanque de combustible y dispará al guarda que podrás ver a lo lejos si miras a la derecha. Pon la primera carga explosiva de C4 en el tanque. Ve hacia la dirección donde se encontraba el último guarda y elimina con cuidado a otro que está junto a la esquina, bajando la rampa. Ahora ve hacia la esquina que está a la derecha, enfrente de la rampa, cárgate al guarda que podrás ver desde ahí y avanza en la dirección en la que se encontraba éste. Sigue el camino hacia la derecha y párate junto al primer arco para deshacerte del guarda que está delante de un tiro en la cabeza. Haz lo mismo con el siguiente arco y el siguiente guarda. Delante de ti deberá encontrarse el siguiente tanque de combustible. Al llegar al tercer arco, podrás ver a tu derecha un guarda tras una verja. Dispárale a la cabeza y avanza junto a la verja hasta la mitad, donde si miras a la derecha podrás deshacerte de otro guarda más. Una vez muertos los dos guardas, pon los explosivos C4 en el tanque de combustible. Entra en la zona tras la verja disparando al candado de la puerta y desactiva los sensores de movimiento con el interruptor que se encuentra junto a los generadores de electricidad. Ahora vuelve a la rampa, cerca del primer tanque de combustible. Sube por la rampa, cruza el puente y párate justo antes de bajar por la otra rampa. Desde esa posición verás tres guardas, dos en movimiento y uno fijo. Espera hasta que los dos guardas que patrullan desaparezcan de tu radar y cargate de un tiro en la cabeza al que está parado. Baja por la rampa y coge el fusil de visión nocturna y las granadas de gas que están en la parte trasera del camión. Sigue el camino que va hacia la izquierda, siempre a través del foso central, ya que te cubrirá. Cuando llegues a la mitad, equípate las granadas de gas y lanza una a los dos guardas que están al final del camino. Avanza ligeramente hasta poder divisar los dos guardas que estan patrullando. Utiliza el rifle de francotirador y elimina, primero al guarda de la izquierda y luego al de la derecha. Destruye el foco de vigilancia. Ahora ten cuidado, ya que hay

El fusil de visión nocturna es indispensable.



Localización:
Rozovka, KAZAJISTAN
Día: 01/09 - Hora: 21:00 PM

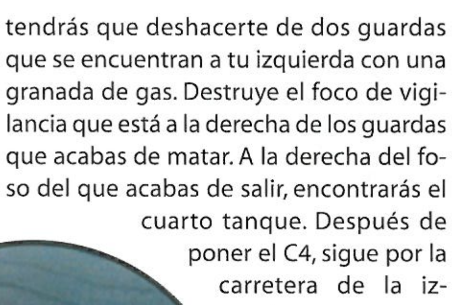
Objetivos primarios:
- Coloca cargas C4 en cinco depósitos de combustible
- Elimina a Gabrek y recoge la tarjeta de acceso
- Llega al búnker de misiles

Parámetros:
- No dañes las cargas explosivas

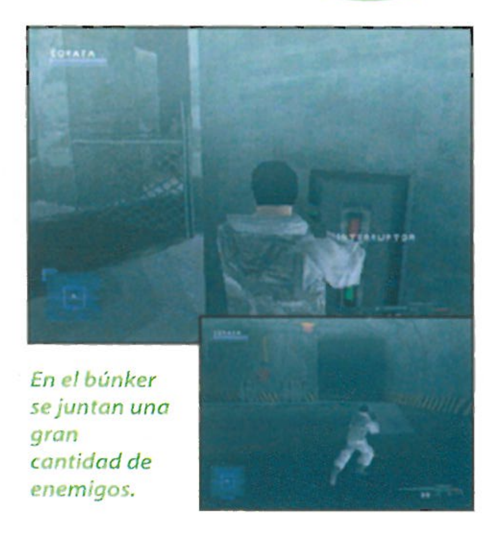
Objetivos adicionales:
- Desconecta los sensores de movimiento

Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- Fusil de visión nocturna
- Granadas de gas
- M-79

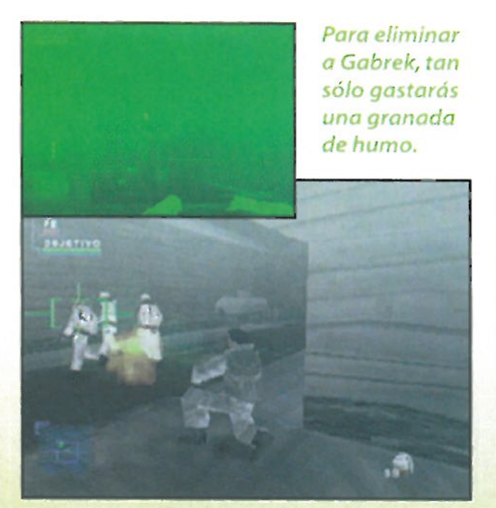




un guarda que podrá verte a través de la puerta del edificio que se encuentra a la izquierda de la carretera. Apúntale con cuidado y deshazte de él a través del cristal de la puerta. A la izquierda de esa puerta encontrarás el tercer tanque de combustible. Coloca la carga de C4 y mira hacia la derecha del tanque, donde encontrarás un guarda en una especie de callejón lleno de cajas. Dispárale a la cabeza y vuelve al área principal, donde encontrarás, junto al camión, una escopeta de combate. Avanza por la siguiente carretera, a través del foso, y párate antes de llegar al final, ya que tendrás que deshacerte de dos guardas que se encuentran a tu izquierda con una granada de gas. Destruye el foco de vigilancia que está a la derecha de los guardas que acabas de matar. A la derecha del foso del que acabas de salir, encontrarás el cuarto tanque. Después de poner el C4, sigue por la carretera de la izquierda, pasando los puestos de tiro de la derecha. Al llegar al edificio de la derecha, mira con cuidado por la esquina hacia la derecha y verás a dos guardas y a Gabrek. Escóndete en el hueco de la puerta del edificio y equípate las granadas de gas. Nada más ver al primer hombre que aparezca, lánzale una granada y te desharás de los tres. Con esto habrás eliminado a Gabrek y podrás recoger algo de munición y la tarjeta de acceso. A la izquierda del primer edificio que está tras los puestos de tiro, encontrarás el quinto y último tanque de combustible. Después de colocar la carga de C4, sigue el camino que va hacia la izquierda si estás de espaldas al tanque. Deberás eliminar a un guarda que está en la puerta del edificio que está a tu izquierda y seguir el camino que va hacia la izquierda y abre la puerta con la tarjeta de acceso. Nada más atravesar la puerta, ve hacia la izquierda y luego a la derecha al llegar a la rampa. Ahora estarás frente a una puerta que se abre con un interruptor que hay dentro de una caseta, a la izquierda de la puerta. Abre la puerta y crúzala. Quizá encuentres a dos guardas a la izquierda, detrás del camión, aunque deberías habértelos cargado ya después de poner la primera carga C4. Cruza el arco de la izquierda después de destruir el foco que está sobre él y colócate encima de la entrada al búnker, con el objetivo de cargarte de un tiro en la cabeza al guarda que saldrá de él. Equípate el fusil de visión nocturna y entra al búnker. Antes de llegar abajo del todo, podrás deshacerte de un guarda. Baja abajo, ve hacia la derecha y espera unos segundos antes de cruzar la esquina. Al final del camino verás dos guardas, los cuales podrás eliminar con una granada de humo o, si eres rápido y tienes suerte, con dos tiros en la cabeza. Sigue avanzando y sube por la rampa de la izquierda para dar por finalizada esta misión.



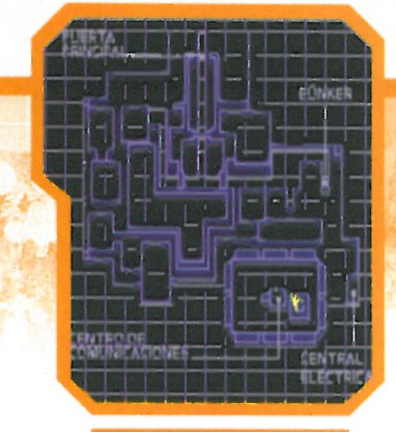
En el búnker se juntan una gran cantidad de enemigos.



Para eliminar a Gabrek, tan sólo gastarás una granada de humo.







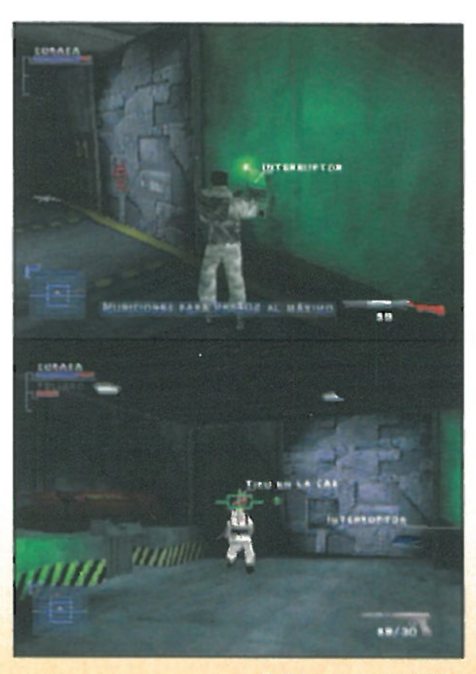
Misión 9: Búnker de la base

Syphon Filter



Para abrir las salas con la luz verde tan sólo tendrás que activar el panel de control, sin necesidad de tarjetas de acceso de ningún tipo.

Tus objetivos en esta misión serán catalogar diez misiles y llegar hasta la azotea del edificio de comunicaciones con el objetivo de desactivar el radar para que Lian nos recoja en helicóptero. Para abrir la mayoría de las barreras láser que encontrarás a tu paso, tendrás que disparar al panel de control de cada una de ellas, el cual suele situarse detrás de las mismas. Pocas te encontrarás a lo largo de esta misión que puedas abrir con tus propias manos. Nada más empezar la misión, recoge el chaleco anti-balas que tienes delante y avanza por el pasillo hasta pasar la esquina hacia la izquierda. Elimina a los dos guardas que tendrás a tiro desde la esquina y date la vuelta para disparar el panel de control y desconectar la barrera láser. Ve hacia la esquina de la izquierda y continúa hasta acercarte a la siguiente barrera láser dejando atrás el panel de control con la luz verde. Dispara al panel de control que está detrás de la barrera láser y vuelve hacia el panel de la luz verde. Abre la puerta y muévete hacia la izquierda para eliminar al guarda de un tiro en la cabeza. Apunta bien, ya que en esa misma habitación tienes dos misiles por catalogar y podrías hacerlos explotar con tus disparos. Si se te olvida este punto, no te preocupes, ya que Lian te lo recordará si cometes alguna torpeza. Cataloga los dos misiles (simplemente, acércate a ellos hasta que aparezca la palabra *Misil* y pulsa triángulo), habla con Lian y sal por la otra puerta. Deshazte con rapidez del guarda que te está esperando afuera y ve hacia la izquierda para desconectar la barrera láser que está detrás de ti. Ahora ve hacia la izquierda y pasa la esquina hacia la derecha. Dispara al panel de control que encontrarás y avanza lentamente por el pasillo en el que éste se encuentra, ya que cuando llegues cerca del final del pasillo, dos guardas con muy malas pulgas harán aparición ante ti. Acaba con ellos, preferiblemente con las granadas de gas y ve hacia el pasillo de la derecha después de disparar al panel de control que se encuentra al fondo. Al final del pasillo deshazte de dos guardas y asoma la cabeza por la esquina izquierda para eliminar a un guarda y luego por la derecha para deshacerte de otro guarda más. Dispara al panel de control que está a la derecha y mata al guarda que está en la esquina a la izquierda del final del pasillo. Corre hacia el fondo del pasillo, gira la esquina a la izquierda y deshazte del guarda que aparecerá delante de ti. Si vuelves atrás y sigues el pasillo oscuro de la izquierda, disparando el panel de control podrás recoger un chaleco antibalas. Eso sí, siempre y cuando utilices la linterna para localizarlo, ya que está tan oscuro que no aparecerá la palabra *Chaleco* en pantalla a no ser que utilices la linterna. Ahora ve hacia la sala 2-1 y ábrela después de desactivar otra barrera láser que está a la izquierda. Si echas un vistazo con cuidado a la sala 2-1 encontrarás dentro dos guardas y cuatro misiles más para catalogar. Espera a los dos guardas delante de la puerta y elimínalos cuando se acerquen a darte «una calurosa bienvenida». Cataloga los cuatro misiles (aunque és-



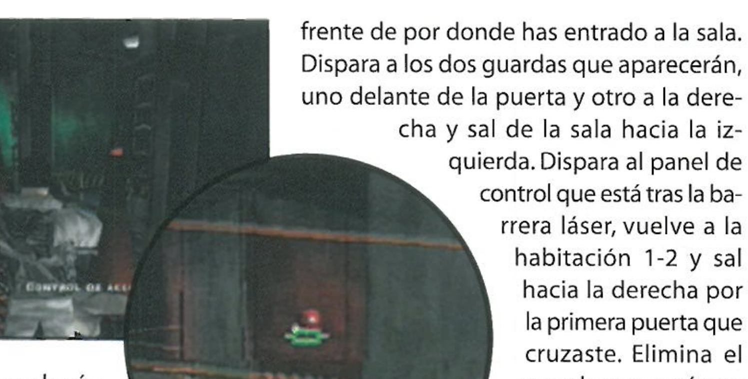
▶ Localización:
Rozovka, KAZAJISTAN
Día: 01/09 - Hora: 21:30 PM

▶ Objetivos primarios:
- Cataloga diez misiles enemigos
- Llega a la azotea del edificio de comunicaciones.

▶ Parámetros:
- No dañes los misiles

▶ Objetivos adicionales:
- Ninguno

▶ Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- Fusil de visión nocturna
- Granadas de gas
- M-79



tos sean diferentes, el método para catalogarlos es el mismo que con los anteriores), sal de la habitación 2-1, ve hacia la derecha y luego la segunda a la izquierda. Al final del pasillo cárgate al guarda que aparecerá a tu derecha y desactiva la barrera láser de la izquierda. Elimina al siguiente guarda que aparecerá y cruza la esquina hacia la derecha para abrir la sala 1-2. Nada más entrar en la habitación date la vuelta y cárgate a un guarda que entrará por la puerta. Cataloga los cuatro misiles que encontrarás en la sala 1-2 y sal por la puerta que está enfrente de por donde has entrado a la sala. Dispara a los dos guardas que aparecerán, uno delante de la puerta y otro a la derecha y sal de la sala hacia la izquierda. Dispara al panel de control que está tras la barrera láser, vuelve a la habitación 1-2 y sal hacia la derecha por la primera puerta que cruzaste. Elimina el guarda que está tras la esquina y desactiva el panel de control que está antes de bajar la rampa. Al final de la rampa encontrarás otra barrera láser que tendrás que desactivar disparando al panel de control que está tras ella. Avanza y gira la esquina hacia la derecha. Nada más hacerlo date la vuelta y elimina dos guardas que están pisándote los talones con disparos en la cabeza, ya que llevan chaleco antibalas. Ahora ve hacia el centro de control que está a la derecha y activa las puertas con ayuda del ordenador. Las puertas que tienes enfrente se abrirán. Dentro encontrarás tres guardas que llevan chaleco antibalas y uno de ellos va armado con granadas. La mejor manera de deshacerse de ellos es lanzando una granada de gas contra uno de ellos, procurando apuntar al que se encuentra más al centro, ya que los otros dos avanzarán hacia ti y seguramente morirán asfixiados por los efectos de la granada. Hecho esto, encontrarás un chaleco antibalas en la esquina superior derecha de la habitación y en los armarios metálicos que están repartidos por toda la sala podrás recoger granadas de gas, munición para 9mm, munición para PK-102, munición para escopeta, munición para rifle de francotirador, un fusil de visión nocturna y granadas. Una vez recogido todo, sal de la habitación y abre la puerta de seguridad con el interruptor que está a mano derecha. Delante de ti tendrás el ascensor que lleva a la azotea del edificio de comunicaciones. Sube en el ascensor, actívalo y darás por terminada la misión.

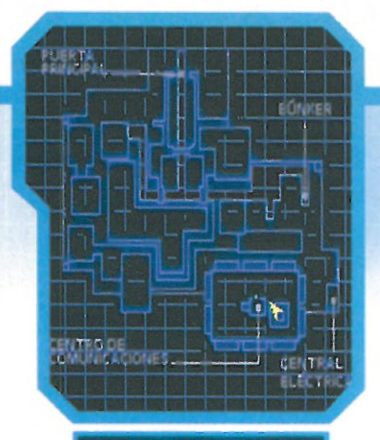


Vamos, tan sólo esa verja te separa del final de la misión.











Misión 10: Torre de la base

Localización:
Rozovka, KAZAJISTAN
Día: 01/09 - Hora: 21:40 PM

Objetivos primarios:
- Desactiva el radar

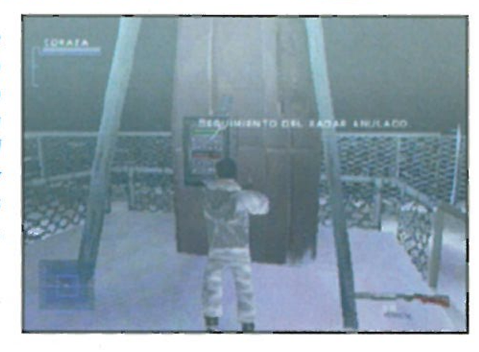
Parámetros:
- Ninguno

Objetivos adicionales:
- Destruye el helicóptero

Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- Fusil de visión nocturna
- Granadas de gas
- M-79



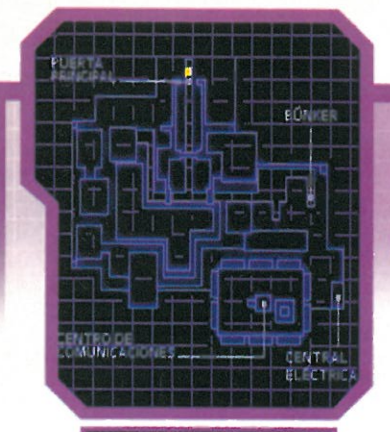
Tendrás que permanecer atento al radar en todo momento para saber dónde está el helicóptero y dónde están los guardas.



Tu principal objetivo en esta misión es desactivar el sistema de radar que se encuentra en lo alto de la torre de comunicaciones, aunque no será el único, ya que después de llevarlo a cabo seremos atacados por un gigantesco helicóptero que tendremos que derribar. En la azotea, alrededor de la plataforma del radar, encontrarás dos cajas con chalecos antibalas y dos cajas con munición de PK-102 que deberás utilizar sabiamente y sólamente cuando sea estrictamente necesario. Comienza la misión subiendo la rampa hacia el radar y desconectándolo, colocándote enfrente del panel de control y pulsando triángulo. Al hacerlo, Lian contactará contigo y recibirás una desagradable noticia. Nada más terminar la conversación con Lian, baja la rampa y escóndete detrás del radar, ya que tu segundo objetivo, el gigantesco helicóptero, hará aparición disparando a todo lo que se mueva. Lógicamente, deberás destruir el helicóptero y el arma más indicada para hacerlo es la PK-102. Guiándote por el radar, verás como el helicóptero realiza siempre el mismo patrón de movimientos. Cuando el helicóptero avance hacia ti disparando deja pulsado R1 mientras te mueves y, en cuanto la barra verde de objetivo se encuentre por encima de la mitad (lo cual significará que tienes más del 50% de posibilidades de alcanzar a tu objetivo), dispárale. Si el helicóptero se encuentra demasiado lejos o en un ángulo en el que la barra de objetivo no llegue a la mitad, lo mejor que puedes hacer es no gastar ni una sola bala y ocultarte detrás del radar, ya que una buena ráfaga del helicóptero podría incluso acabar con tu vida. Después de acertar en tu objetivo en varias ocasiones, verás como el helicóptero baja en picado echando humo, lo cual significará que tenemos la mitad del trabajo hecho y que la dificultad para matarle se habrá duplicado. Después de bajar, el helicóptero aparecerá lentamente desde abajo disparando con mucha más potencia que antes y soltando sobre la azotea a varios guardas, así que, lo único que podrás hacer en este caso es consultar tu escáner y ocultarte tras el gigantesco radar para evitar ser alcanzado por sus disparos. Elimina los guardas que aparezcan y sigue disparando al helicóptero lo más pegado posible a las verjas, ya que desde este punto recibirás muchos menos impactos. Después de dos o tres apariciones de guardas, verás al helicóptero en llamas, lo cual significará que tan sólo le queda una última pasada. Dispara al helicóptero por última vez y lo verás reventar en mil pedazos de metal, con lo cual darás por terminada ésta corta pero realmente intensa y difícil misión.



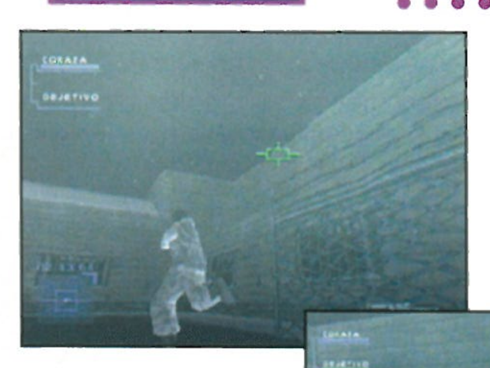
Si encajas una buena ráfaga del helicóptero, podrías morir en pocos segundos. Cuidadín.



Misión 11: Huida de la base

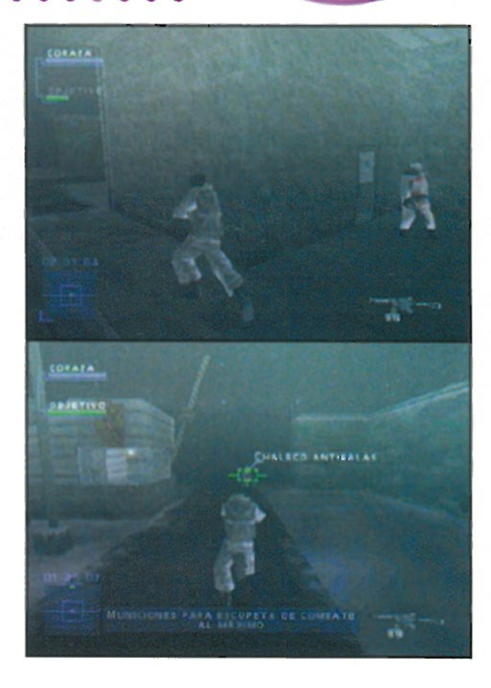
LA SUPERGUÍA syphon filter

- **Localización:**
  Rozovka, KAZAJISTAN
  Día: 01/09 - Hora: 21:45 PM
- **Objetivos primarios:**
  - Escapa por la puerta principal
- **Parámetros:**
  - No dañes las cargas explosivas
  - No dañes los misiles
- **Objetivos adicionales:**
  - Ninguno
- **Equipo obtenible en esta zona:**
  - PK-102
  - Escopeta de combate
  - Fusil de visión nocturna
  - Granadas de gas
  - M-79

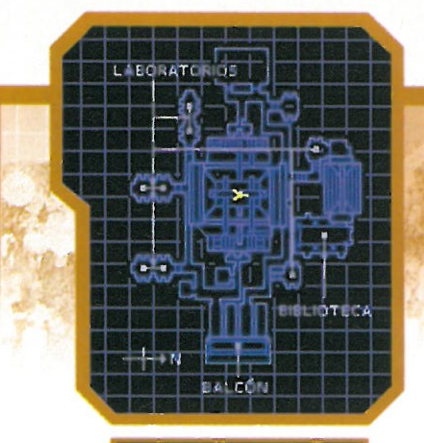


El objetivo en ésta misión consistirá en escapar por la puerta principal de la base de Rhoemer, donde colocaste las cargas explosivas C4 en los tanques de combustible, antes de que pasen los tres minutos establecidos para su detonación. Básicamente, lo único que tendrás que hacer es correr, ya que la mayoría de los guardas también intentarán escapar y a muchos de ellos podrás matarles por la espalda. Nada más empezar, justo después de acabar con el helicóptero en la azotea del edificio de comunicaciones, dispara al guarda que está corriendo delante de ti, y después al guarda que aparece de frente hacia ti por la esquina de la derecha. Avanzando un poco más podrás observar al helicóptero en llamas, justo en el centro de la base, bloqueando el camino más corto hacia la salida. Pasa junto al helicóptero (cuidado con las llamas, ya sabes) y cruza la siguiente puerta que aparecerá delante tuya. Sigue la ruta (suponiendo que la recuerdes) hacia la puerta principal de la base sin parar por nadie, acabando con todos los guardas lo más rápido posible (el viejo «tiro en la cabeza» sigue siendo el método más rápido), a través de los fosos que están en el centro de la carretera y después, cruza el puente que se encuentra subiendo por la rampa. Una vez llegues al otro lado del puente, escala por la parte izquierda y salta hacia el suelo con cuidado, de tal manera que te encontrarás de frente a la puerta principal de la base, con su cabina y sus dos «pedazo de guardas» que están esperando. Junto a la puerta principal, encontrarás a uno de ellos cuyo método para dejarte fuera de combate son las granadas. Si tu chaleco se encuentra al máximo, puedes intentar pasar del guarda corriendo y rodando, aunque la mejor opción es eliminarle de un tiro en la cabeza en cuanto le puedas divisar en tu escáner, ya que estás a punto de terminar la misión y si te eliminan ahora tendrás que empezar de nuevo, ya que en esta misión no hay ni un solo *Check Point*. Una vez que te has deshecho del guarda de las granadas, tendrás que deshacerte de un último guarda, el cual se encuentra dentro de la cabina junto a la entrada principal. Eliminado el último guarda de la base de Rhoemer, avanza triunfante hacia la puerta principal de la base y darás por terminada esta corta pero intensa misión.

Algunos de los soldados enemigos huirán igual que tú, pero hay otros que tan sólo perderán la vida por hacer de la tuya un auténtico calvario.







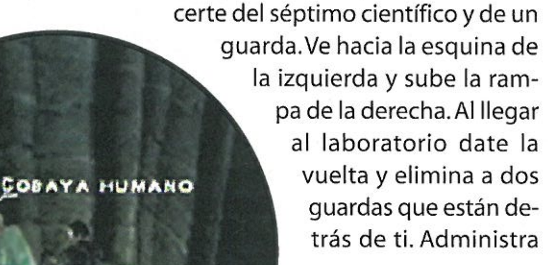
Misión 12: Fortaleza de Rhoemer

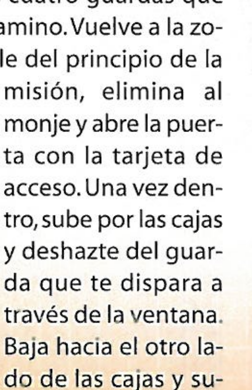


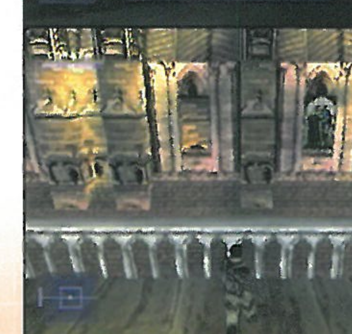


A estas indefensos cobayas humanas tendrás que administrar el antígeno. Si alguno de ellos muere por cualquier motivo, perderás la misión.

Al empezar gira hacia la derecha hasta ver dos ventanas. Ve hacia la derecha y avanza cuando tengas delante la parte más iluminada del edificio. Baja por la rampa y mata al monje que aparecerá a la izquierda. Baja de la estructura y elimina al monje que está debajo. Sube por la ventana de la derecha y asoma la cabeza por la esquina. Desde ahí podrás ver al primer científico que has de eliminar. Todos los científicos llevan chaleco antibalas. La mejor forma de eliminarle es disparando a la lámpara que se encuentra encima, técnica que te será de gran ayuda a lo largo de toda la misión. Recoge el rifle de francotirador que está a tu izquierda y entra en la fortaleza. Entra en la primera habitación a la derecha para administrar el antígeno a las dos primeras cobayas humanas. Hecho esto, sal de la habitación y ve hacia la esquina de la derecha. En el siguiente pasillo encontrarás un monje junto a una puerta doble; deshazte de él y continúa por el pasillo dejándo atrás la puerta. En la esquina de la derecha encontrarás al segundo científico junto a un guarda, los cuales podrás eliminar disparando a la lámpara que está sobre ellos. A la izquierda, tienes un chaleco dentro de una sala oscura. Sal de la sala hasta llegar a un área con una rampa delante y un pasillo hacia la derecha. Asómate por la derecha, elimina al guarda y sube por la rampa para administrar el antígeno a la tercera cobaya. Sigue el pasillo lleno de cajas hasta llegar a una rampa que va hacia la izquierda. Sube la rampa, elimina al guarda y entra en el laboratorio para administrar el antígeno a la cuarta cobaya y coger granadas de gas. Baja esta rampa y sube por la de la izquierda, hasta llegar al siguiente laboratorio en el que encontrarás tres científicos más. Uno de los tres dejará una tarjeta de acceso. Vuelve al pasillo lleno de cajas y elimina a los cuatro guardas que encontrarás por el camino. Vuelve a la zona de la puerta doble del principio de la misión, elimina al monje y abre la puerta con la tarjeta de acceso. Una vez dentro, sube por las cajas y deshazte del guarda que te dispara a través de la ventana. Baja hacia el otro lado de las cajas y sube por la ventana que tienes enfrente. Dispara al guarda a tu izquierda, sal de la ventana y elimina al guarda que está en otra ventana a tu izquierda. Otro guarda aparecerá desde detrás de la columna que tienes delante; deshazte del guarda y sube por la ventana donde estaba uno de los monjes. Dentro encontrarás el sexto científico. Ve hacia la ventana más lejana, dispárala y entra por ella para recoger una K3G4. Hecho esto entra a través de la ventana del medio y continúa por la fortaleza. Una vez dentro, antes de girar hacia la derecha dispara a la lámpara para deshacerte del séptimo científico y de un guarda. Ve hacia la esquina de la izquierda y sube la rampa de la derecha. Al llegar al laboratorio date la vuelta y elimina a dos guardas que están detrás de ti. Administra







▶ Localización:
Uzhhorod, UCRANIA
Día: 07/09 - Hora: 06:30 AM

▶ Objetivos primarios:
- Elimina a diez científicos de Rhoemer
- Administra el antígeno a seis cobayas humanas
- Busca las tarjetas de seguridad
- Busca la entrada a las catacumbas

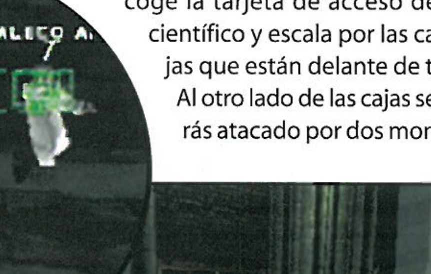
▶ Parámetros:
- No mates a ninguna cobaya humana

▶ Objetivos adicionales:
- Ninguno

▶ Equipo obtenible en esta zona:
- Calibre 45
- PK-102
- Escopeta
- G-18
- K3G4
- Granadas de gas
- M-79



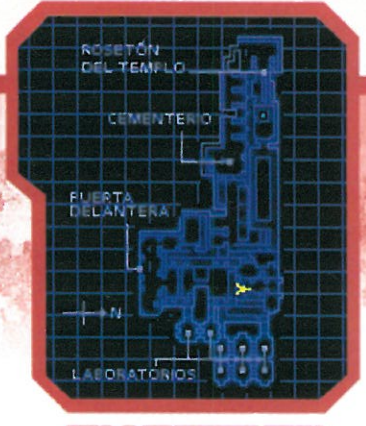
el antígeno a la quinta cobaya humana y recoge el chaleco antibalas. Sal del laboratorio y ve hacia la derecha. Antes de que pases al pasillo de la izquierda, dispara a la lámpara y eliminarás de un tiro a dos guardas y al octavo científico. Recoge la munición, chaleco y tarjeta de acceso que dejarán, y entra a la biblioteca a través de la puerta doble que está tras la rampa a tu derecha. Todos los guardas en la biblioteca llevan chaleco antibalas, así que, la mejor manera de deshacerte de los dos primeros es disparando las dos lámparas que tendrás a tiro desde la puerta. Una vez dentro, elimina al guarda que está en la ventana superior izquierda y súbete en la primera estantería para recoger una G-18. Vuelve abajo y sube por la caja hasta el nivel superior de la biblioteca. Ahora ve hacia el lado opuesto eliminando a los tres monjes que encontrarás. Al final, súbete en la caja y sube por la ventana. Un monje con chaleco antibalas vendrá corriendo hacia ti; elimínalo y avanza por el puente hasta la ventana que hay enfrente dejando fuera de combate al monje que encontrarás a tu derecha. Cruza la ventana y elimina al monje que está abajo a la izquierda. Baja de las cajas y cárgate a otros dos monjes que están en el laboratorio. A tu derecha tienes una escopeta. Ten cuidado, ya que los tubos de ensayo continen gas tóxico. En el laboratorio a tu derecha encontrarás la última cobaya humana. Completa este objetivo, cruza el laboratorio y baja la rampa hacia la derecha. Elimina al monje que aparecerá rodando y sigue el pasillo hacia la izquierda eliminando a otro que encontrarás al final. Tras las cajas, hay un chaleco antibalas. Sal de las cajas y elimina al noveno científico que está al fondo. Recoge la tarjeta de acceso del científico y escala por las cajas que están delante de ti. Al otro lado de las cajas serás atacado por dos monjes. Avanza por los pasillos disparando a todas las lámparas que veas. Cuando llegues a una esquina hacia la izquierda con una caja a la derecha, espera a que aparezca el décimo científico y elimínalo, completando así otro de tus objetivos. A la derecha de la caja encontrarás una habitación oscura con varias cajas. Elimina al monje que está encima de las cajas y date la vuelta, ya que un monje intentará acabar contigo por la espalda. Sube las cajas, recoge la munición de K3G4 y baja por la rampa a la derecha para recoger un chaleco antibalas. Sube por la siguiente rampa equipado con la K3G4. Al final de la rampa, asómate hacia la derecha y elimina al monje. Pulsando R1, elimina a los dos monjes que van hacia tí. Baja la otra rampa de esta habitación y abre la puerta. Elimina al monje y sube por la ventana de la izquierda. Baja a la plataforma que está bajo la ventana y cruza al otro edificio a través de la rampa del centro. Sube a la ventana y elimina al monje que está tras ella. Baja rodando hacia la izquierda y recoge las granadas de gas. Escóndete tras la pared y elimina al último monje. Por último, sube en el ascensor y habrás completado la misión.







Gran combinación: mensaje «tiro en la cabeza» y un científico.



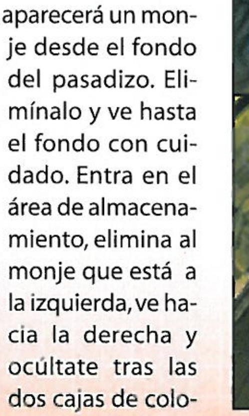


Misión 13: Nivel inferior de la fortaleza



El cuadro que podemos ver en uno de los escenarios de esta misión es francamente impresionante. A la izquierda, brutalidad policial.

Empieza bajando la rampa pegado a la izquierda. Espera a que aparezca el monje desde la izquierda y elimínalo. Entra en la habitación y mata al monje que está arriba a la derecha. Administra el antígeno a la primera cobaya humana. Mata un monje a tu espalda y recoge la escopeta. Sal de la habitación y ve hacia la derecha. Baja y continúa avanzando dejando atrás el pasillo y eliminando al monje que viene de frente. Al final de la rampa, elimina al primer científico. Elimina al monje que aparecerá a tu espalda. Baja por la rampa que está a tu derecha. Sube las cajas y coge el calibre 45. Baja las cajas y sube por la rampa hacia el laboratorio. Elimina al segundo científico y sube por las cajas que están a la izquierda y déjate caer al otro lado para administrar el antígeno a la segunda cobaya. Cruza la puerta de cristal de éste laboratorio y recoge las granadas de gas que hay detrás de las cajas. Sube por las cajas y, desde el hueco, elimina a los monjes con una granada de gas. Baja y gira hacia la derecha para eliminar al tercer científico. Baja la rampa que tienes detrás y administra el antígeno a la tercera cobaya. Ve hacia la izquierda y luego a la derecha para llegar al pasillo principal. Ve hacia delante por el pasillo y entra por el pasadizo. En cuanto gires a la izquierda tendrás que eliminar a un monje. Continúa hasta el final del pasadizo y asoma la cabeza para eliminar al siguiente monje. Entra en la habitación y elimina al monje de arriba a la izquierda disparando a la lámpara. En la habitación de la izquierda, hay un chaleco. Ve hacia las cajas en la esquina izquierda detrás de ti y rueda para evitar ser alcanzado por el francotirador. Al llegar a las cajas, sube por ellas y encontrarás otro pasadizo. Sigue el pasadizo y encontrarás al cuarto y último cobaya humano. Hecho esto, aparecerá un monje desde el fondo del pasadizo. Elimínalo y ve hasta el fondo con cuidado. Entra en el área de almacenamiento, elimina al monje que está a la izquierda, ve hacia la derecha y ocúltate tras las dos cajas de colores claros que se encuentran en el medio. En lo alto de la pared, delante de ti hay un monje esperándote. Saca la cabeza por un lado de las cajas y elimínale. Ve hacia la esquina de la derecha y elimina al monje que está al fondo del área de almacenamiento, sobre la estructura de madera. Ahora, continúa hacia adelante y escala las cajas hasta llegar a la estructura principal del edificio. Ve hacia la puerta que tienes delante y espera. Date la vuelta, de espaldas a la puerta y se te pondrá un monje a tiro a tu izquierda. Elimínale, sube al balcón de la derecha y elimina al monje. A la derecha podrás recoger un chaleco antibalas. Dispara a la ventana y entra a la habitación que hay tras ella. Cerca de la esquina izquierda encontrarás al cuarto científico que deberás eliminar. Vuelve a través de la ventana y entra por el pasadizo de la izquierda. Cuando te encuentres sobre las cajas espera hasta llegar al final del pasadizo y dispara al mon-

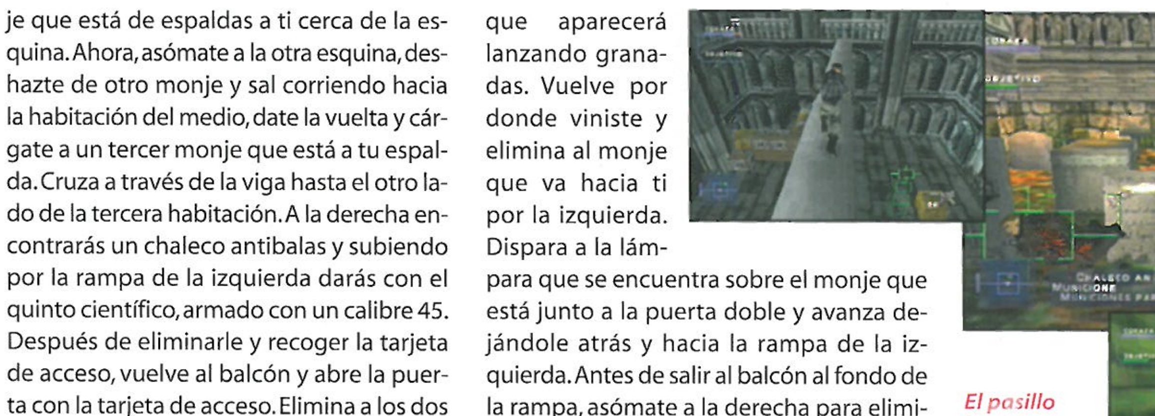




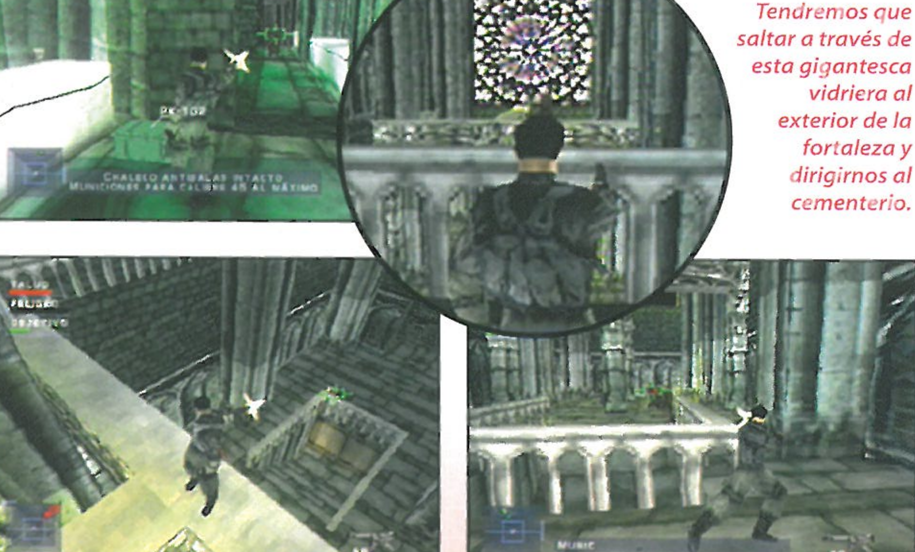
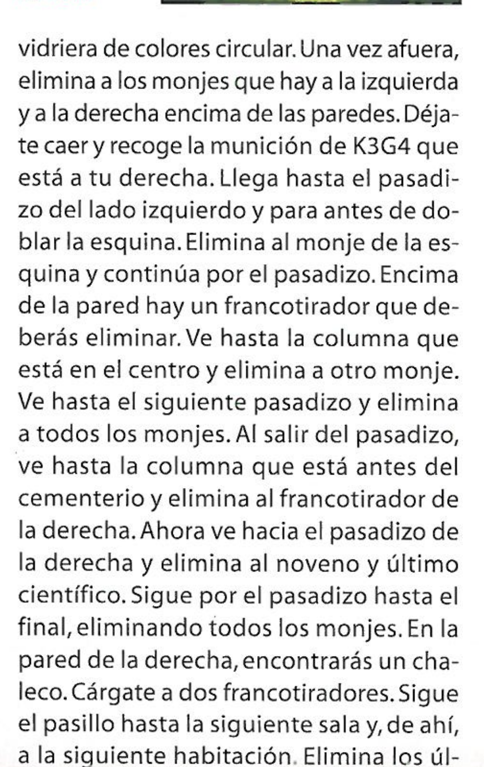
▶ Localización:
Uzhhorod, UCRANIA
Día: 07/09 - Hora: 07:15 AM
▶ Objetivos primarios:
- Elimina a nueve científicos de Rhoemer.
- Administra el antígeno a cuatro cobayas humanos.
- Busca las tarjetas de seguridad
Busca la entrada a las catacumbas
▶ Parámetros:
- No mates a ninguna cobaya humana

▶ Objetivos adicionales:
- Ninguno
▶ Equipo obtenible en esta zona:
- Calibre 45
- PK-102
- Escopeta
- G-18
- K3G4
- Granadas de gas
- M-79

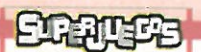
je que está de espaldas a ti cerca de la esquina. Ahora, asómate a la otra esquina, deshazte de otro monje y sal corriendo hacia la habitación del medio, date la vuelta y cárgate a un tercer monje que está a tu espalda. Cruza a través de la viga hasta el otro lado de la tercera habitación. A la derecha encontrarás un chaleco antibalas y subiendo por la rampa de la izquierda darás con el quinto científico, armado con un calibre 45. Después de eliminarle y recoger la tarjeta de acceso, vuelve al balcón y abre la puerta con la tarjeta de acceso. Elimina a los dos monjes de la derecha y ve hacia la izquierda. Cuando llegues a la esquina hacia la derecha encontrarás al sexto científico. Elimínale y sigue por la derecha hasta que llegues a un largo pasillo con un científico armado al fondo. Deshazte de él y recoge la tarjeta de acceso que dejará. Recoge la munición de PK-102 y encárgate de el monje que aparecerá lanzando granadas. Vuelve por donde viniste y elimina al monje que va hacia ti por la izquierda. Dispara a la lámpara que se encuentra sobre el monje que está junto a la puerta doble y avanza dejándole atrás y hacia la rampa de la izquierda. Antes de salir al balcón al fondo de la rampa, asómate a la derecha para eliminar a un monje. Cruza el balcón, y abre la puerta de la izquierda. Todos los monjes de la zona en la que vas a entrar llevan chalecos antibalas. Avanza ligeramente, elimina al monje de la izquierda y encárgate del octavo científico. Elimina al monje que está en el lado izquierdo del balcón y cárgate al monje que aparecerá por detrás. Ve hacia la esquina más alejada de la izquierda y ve por el pasadizo hasta otro balcón. Después de hablar con Markinson, cruza la viga hasta la vidriera de colores circular. Una vez afuera, elimina a los monjes que hay a la izquierda y a la derecha encima de las paredes. Déjate caer y recoge la munición de K3G4 que está a tu derecha. Llega hasta el pasadizo del lado izquierdo y para antes de doblar la esquina. Elimina al monje de la esquina y continúa por el pasadizo. Encima de la pared hay un francotirador que deberás eliminar. Ve hasta la columna que está en el centro y elimina a otro monje. Ve hasta el siguiente pasadizo y elimina a todos los monjes. Al salir del pasadizo, ve hasta la columna que está antes del cementerio y elimina al francotirador de la derecha. Ahora ve hacia el pasadizo de la derecha y elimina al noveno y último científico. Sigue por el pasadizo hasta el final, eliminando todos los monjes. En la pared de la derecha, encontrarás un chaleco. Cárgate a dos francotiradores. Sigue el pasillo hasta la siguiente sala y, de ahí, a la siguiente habitación. Elimina los últimos cuatro monjes y al francotirador. Ahora, baja la rampa del medio de la última sala y cruza la puerta para dar fin a la misión.



El pasillo hacia la gloria. El final de la misión.

Tendremos que saltar a través de esta gigantesca vidriera al exterior de la fortaleza y dirigirnos al cementerio.





Misión 14:
Catacumbas de la fortaleza

syphon filter



Lo principal en esta misión es tener la suficiente paciencia como para dejar al primer científico llegar a la celda de Phagan.

En ésta misión deberás tener en cuenta que no podrás ser visto hasta que el científico que sigues al principio abra la celda de Phagan. De lo contrario tendrás que empezar de nuevo esta misión. También deberás eliminar a todos los monjes con la 9mm o con granadas de gas para no ser oído. El científico al que sigues girará la cabeza en ciertos puntos de la misión. Si te ve saldrá corriendo o se quedará parado sospechando algo. Si esto ocurre, olvídate de la misión, ya que seguramente el científico no llegará a abrir la celda de Phagan, aunque no haya sonado la alarma. Comienza bajando la rampa agachado hacia la derecha y espera a que aparezca el monje y se pare. Recoge la 9mm que está a tu derecha y elimina al monje. Continúa siguiendo al científico por la rampa a una distancia prudencial y escóndete en el hueco de la derecha cuando le tengas casi fuera del radar, donde encontrarás un chaleco antibalas. Desde el lado izquierdo aparecerá un monje que tendrás que eliminar de un tiro en la cabeza cuando el científico no pueda verlo. Si tardas mucho en disparar, el monje podría descubrirte, ya que mirará a su alrededor hasta que te vea. Hecho esto sigue al científico por el lado izquierdo del pasillo hasta llegar a otro hueco donde podrás recoger munición de escopeta. Cuidado, porque en esta zona, el científico se quedará parado junto a los dos monjes que están delante y mirará hacia atrás. Espera a que el científico desaparezca de tu radar y avanza hasta la parte más oscura del pasillo sin miedo a que te descubran. Desde ahí, no te será difícil lanzar una granada de gas contra los dos monjes que se encuentran delante. Si no eres capaz de matar a los dos, apunta al monje de la izquierda (es extraño, pero con el de la derecha no funciona), ya que al impactar la granada en éste, el otro también morirá. En este punto, si no eres suficientemente paciente, podrías matar al monje con la granada de gas, ya que también se quedará parado al dejar atrás a los dos monjes. Sigue por el pasillo y párate al llegar a la habitación con la rampa. Asómate por la esquina de la derecha y elimina al monje que se te pondrá a tiro. En algunos casos encontrarás a este monje de espaldas y en otros de frente. Si está de frente, avanzará hasta subir por la rampa. Ahora ve hacia el pasillo de la izquierda, por donde el científico ha ido, y con cuidado, asómate por la siguiente esquina hacia la derecha, ya que en algunos casos encontrarás aquí a dos monjes. Si es así, elimínalos con las granadas de gas; si tan sólo es uno, la 9mm y un poco de destreza y rapidez te bastarán. Recoge la munición de G-18 de la caja y continúa siguiendo al científico, el cual, a estas alturas, ya habrá abierto la celda de Phagan (si lo hace, escucharás cómo abre la puerta). Completado tu primer objetivo, se habrán añadido dos objetivos





▶ **Localización:**
Uzhhorod, UCRANIA
Día: 07/09 - Hora: 08:00 AM

▶ **Objetivos primarios:**
- Encuentra a Phagan

▶ **Parámetros:**
- Escóndete hasta que el científico abra la celda de Phagan
- No dejes que Phagan muera

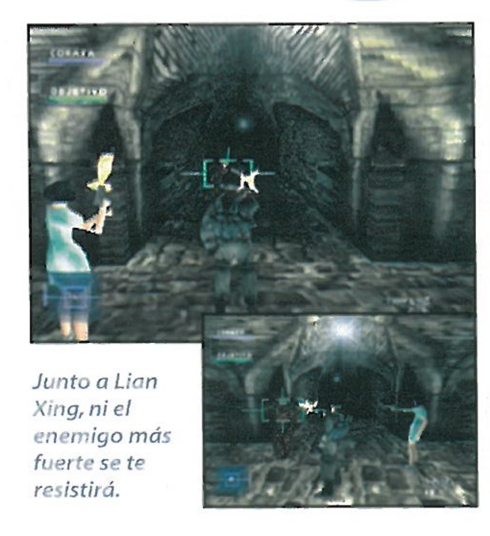
▶ **Objetivos adicionales:**
- Sigue a Phagan hasta la celda de Lian Xing
- Saca a Lian de las catacumbas

▶ **Equipo obtenible en esta zona:**
- Calibre 45
- PK-102
- Escopeta
- G-18
- K3G4
- Granadas de gas
- M-79

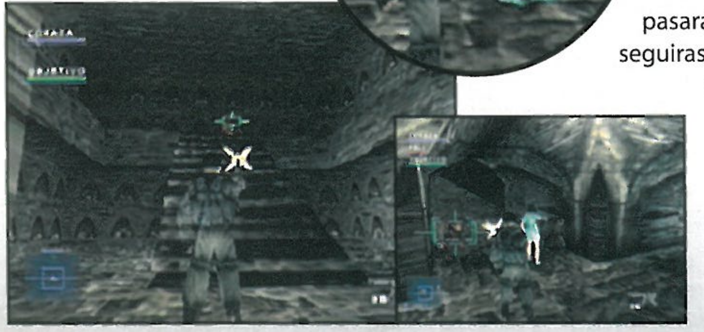


No descuides a Phagan ni un momento. Si él muere, tu fracasas.

más: seguir a Phagan hasta la celda de Lian, y sacar a Lian de las catacumbas. Deberás tener en cuenta que no puedes dejar a Phagan solo ni permitir que mueran tanto Phagan como Lian. Ten cuidado cuando intentes eliminar a los guardas que te atacarán cuando estés con Phagan, ya que éste es un torpe y podría ponerse entre tu objetivo y tú y cometer un suicidio involuntario. Sigue a Phagan hacia la izquierda y mantente detrás de él para cubrirle de los ataques por la espalda. Al llegar al final del pasillo, aparecerán dos monjes por delante, uno de ellos con chaleco, y otros dos por detrás. Una vez eliminados los cuatro monjes, sigue a Phagan y elimina a dos monjes que aparecerán delante. Sigue por el pasillo y elimina a dos monjes más justo antes de girar hacia la izquierda. Encontrarás dos monjes más por delante y uno por detrás e inmediatamente después una caja de munición de K3G4. Sigue a Phagan hacia la izquierda, donde aparecerán dos monjes más justo antes de girar de nuevo hacia la izquierda. Al llegar al final de pasillo, encontrarás un monje a la izquierda y otro a la derecha en la parte superior de la habitación con la rampa en el centro. Lo mejor que puedes hacer es saltar a la parte inferior y ocultarte trás la rampa. Desde ahí, elimina a todos los monjes asomando la cabeza por los lados. Ten en cuenta que tres de ellos llevan chaleco antibalas. Hecho esto sigue a Phagan por el siguiente pasillo eliminando a todos los monjes que aparezcan. Al llegar a una curva a la derecha, tendrás que eliminar a un monje a la izquierda, a otro a la derecha y a un tercero por detrás. Sigue hasta llegar a una rampa a tu izquierda, elimina al monje que está en lo alto de un tiro en la cabeza y luego al monje que aparecerá por la derecha. Sigue a Phagan por el pasillo de la derecha y cárgate a otro monje que aparecerá por la derecha. Detrás de ti encontrarás munición de escopeta. Ahora pasarás dos habitaciones y seguiras a Phagan por el pasillo de la izquierda hasta una habitación con una rampa. En lo alto de la rampa se encuentra un monje con chaleco antibalas. Elimínalo y sigue a Phagan hacia la derecha. En esta zona encontrarás monjes que te dispararán por la espalda, pero en lugar de intentar matarlos, corre y olvídate de ellos porque no te seguirán. En el siguiente cruce en forma de T, aparecerán monjes desde ambos lados. Elimínalos y recoge el chaleco antibalas que está delante de ti. Sigue a Phagan hacia la izquierda hasta que éste se agache, momento en el que aparecerá un monje desde la derecha e intentará matarle. Elimínale y sigue a Phagan hasta que vuelva a agacharse, donde tendrás que hacer lo mismo que antes, aunque en esta ocasión aparecerá un monje por cada lado. La siguiente curva a la derecha te llevará a la celda de Lian, donde tendrás que eliminar un monje más. Ahora, lo único que tienes que hacer es seguir a Lian hasta la salida de las catacumbas. Lian se encargará de los monjes que se pongan en su camino, pero también tendrás que ayudar con tus disparos y recoger la munición que encuentres. Al llegar al final de las catacumbas, aparecerá Aramov y dará fin a la misión.

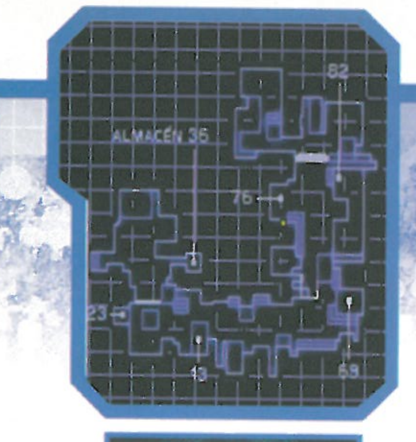


Junto a Lian Xing, ni el enemigo más fuerte se te resistirá.

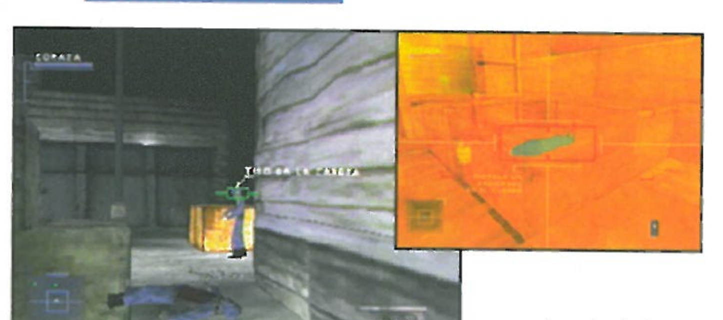


Esta misión tendrás que jugarla varias veces para aprenderte por dónde sale cada enemigo y así poder deshacerte de él con facilidad.

LA SUPERGUÍA syphon filter



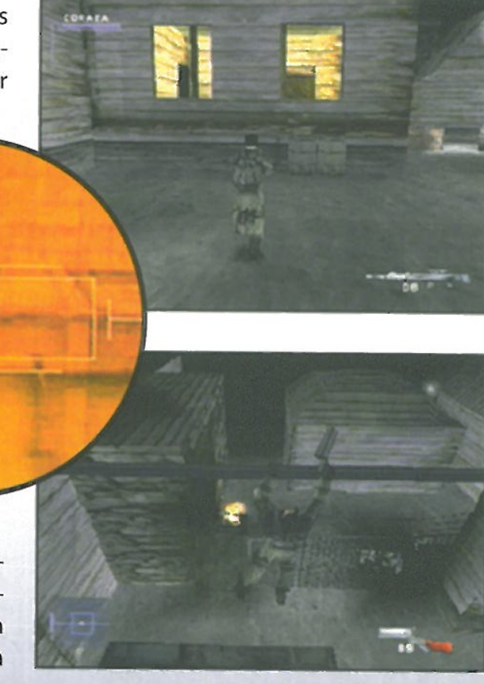
Misión 15: Almacenes de Pharcom



El escáner viral no sólo servirá para encontrar cuerpos contaminados. Con él también podrás ver lo que ocurre a través de las paredes.



Esta misión es una de las más complicadas del juego, ya que si se nos ocurre meternos en medio de los dos bandos (soldados de Pharcom y soldados de Rhoemer), en lugar de dispararse entre ellos, entrenarán su puntería con nuestro cuerpo. Nada más empezar la misión, elimina a los dos soldados de azul que tienes delante, a la salida del callejón, y que están demasiado ocupados cargándose a sus enemigos de gris como para notar tu presencia. Sal hacia la derecha (ten cuidado, porque si ha quedado algún soldado gris vivo, intentará dispararte) y sube al edificio que tiene dos grandes ventanas iluminadas. Dispara a una de las ventanas, entra por ella e interroga a Erikson. Recuerda que no puedes matarle hasta que no te dé los códigos que necesitas. Después de interrogarle, recoge el escáner viral que está a la derecha de la habitación y, desde la ventana de la izquierda elimina a todos los soldados que veas. Sal por la ventana y entra en el edificio que está delante, donde podías ver a un soldado gris por la ventana izquierda. Dentro, cruza la puerta de la izquierda y sube por las cajas hasta llegar a una ventana. Rompe la ventana y sal por ella. Detrás de la chimenea del tejado en el que te encuentras ahora podrás recoger un M-79. Hecho esto vuelve a la primera habitación que pisaste del edificio y, con la ayuda del escaner viral, con el cual podrás ver a través de las paredes, espera a que los soldados de ambos bandos se fulminen entre sí, o al menos que queden reducidos a la mínima cantidad y sal del edificio por la ventana de la izquierda. Gira a la izquierda y cruza la zona donde se estaba produciendo el tiroteo hasta llegar al almacén 23. Dentro del almacén podrás recoger una BIZ-2. Recogida el arma, vuelve sobre tus pasos hasta la zona del tiroteo y sube al edificio de tu izquierda por el hueco que está al lado del póster. Pasa a través de la ventana que encontrarás una vez arriba y ve hacia la izquierda. Dentro de este edificio encontrarás al primer portador del virus oculto, al igual que los demás que encontrarás, dentro de una caja. Utiliza el escáner viral y, una vez localizado el portador, ponle un radiofaro (colócate sobre la caja y pulsa triángulo) y sal por la ventana más lejana de la habitación. Una vez abajo, ve hacia la derecha y abre la primera puerta doble para llegar al almacén 36. En cuanto tengas a tiro un grupo de barriles, dispáralos a una distancia prudencial y baja por el hueco que habrá dejado la explosión. Una vez abajo, escala las cajas a tu izquierda para entrar en el túnel y gira la primera a la derecha para recoger una K3G4. Después, continúa por el pasillo y haz explotar los barriles de la derecha en cuanto los tengas a tiro con el objetivo de eliminar a todos los soldados que allí se encuentran. Sigue avanzando a través del pasillo y sube la rampa, cubriéndote tras las cajas de la izquierda. Sube por la pila de cajas que están en uno de los lados de la construcción que tienes delante. Una vez arriba, agárrate de la barra que está sobre tu cabeza para pasar al edificio de la de-



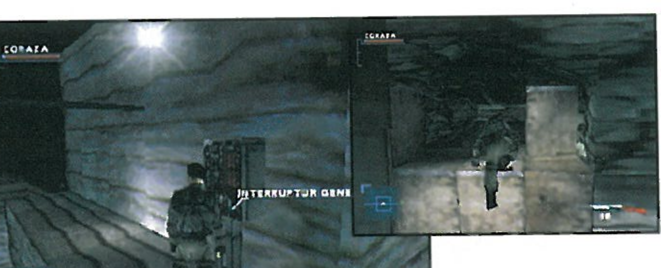
▶ **Localización:**
Almaty, KAZAJISTAN
Día: 08/09 - Hora: 03:00 AM

▶ **Objetivos primarios:**
- Busca e interroga a Erikson
- Corta la corriente de las vallas electrificadas
- Localiza e identifica a tres portadores del virus
- Ve al almacén 76

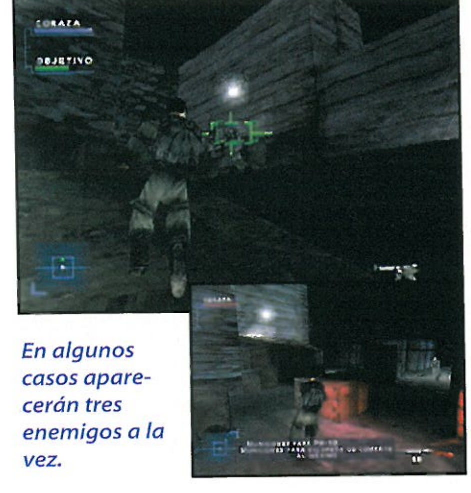
▶ **Parámetros:**
No mates a Erikson hasta que hayas conseguido los códigos del ordenador

▶ **Objetivos adicionales:**
- Ninguno

▶ **Equipo obtenible en esta zona:**
- PK-102
- Escopeta de combate
- BIZ-2
- K3G4
- Granadas
- M-79
- Escáner viral

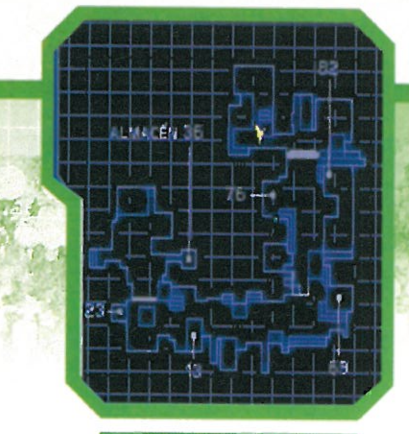


A la derecha tenéis el final de esta misión. Cuidado, cuando lleguéis ya que el soldado gris que está al final os puede aguar la fiesta.



En algunos casos aparecerán tres enemigos a la vez.

recha, donde encontrarás el interruptor para desactivar las vallas electrificadas (las cuales están abajo, delante de ti). Ahora, tu objetivo prioritario es localizar y señalar con radio-faros a los dos portadores del virus que quedan. Desde el edificio del interruptor, puedes bajar con cuidado hasta el otro lado de la valla electrificada (avanzando agachado hasta el borde del edificio) o si lo prefieres, vuelve por la barra hasta la construcción con las cajas y baja por ella para entrar por la puerta del lado izquierdo de la valla. Ten cuidado a la hora de cruzar la barra, ya que si alguno de los soldados aparece y comienza a dispararte, estarás indefenso hasta bajar de la barra. No te pongas nervioso, porque si pulsas «abajo» en el *control pad*, dejarás un bonito agujero en el suelo que hay a unos cuantos metros bajo tus pies. Cruzada la valla y después de eliminar a varios soldados, ve hacia la izquierda para recoger un chaleco antibalas del almacén 72, el cual está a la derecha de la puerta de entrada. En algunos casos, el chaleco no aparecerá hasta que no hagas explotar de un tiro los barriles que están dentro del almacén. Recogido el chaleco, vuelve atrás y gira a la izquierda y te encontrarás de frente con un almacén cuya ventana deberás atravesar subiendo por las cajas. Equípate con la M-79 y, una vez dentro y sobre uno de los contenedores del almacén, encárgate de los tres soldados que aparecerán a tu derecha poco después de entrar por la ventana. Hecho esto, utiliza el escáner viral y localiza, en una de las cajas, al segundo portador del virus. Una vez localizado y marcado el portador, dispara a los barriles que bloquean la entrada principal del almacén, y desde ahí vuelve a la rampa que lleva al túnel y entra de nuevo en él. Abre la puerta que está al final del túnel, la cual estaría electrificada si no hubieras desconectado la electricidad, y avanza pasando junto al baril en llamas hasta la siguiente rampa. Sube al edificio de la derecha y entra por la ventana. Entra en el almacén 38 y utiliza el escáner viral para localizar y señalar con un radiofaro al tercer y último portador del virus. Hecho esto, recoge las granadas y el chaleco antibalas que encontrarás en este mismo almacén y sal reventando los barriles con un disparo. Vuelve a bajar por la rampa y ve hacia la izquierda, donde encontrarás otra puerta que aún no has abierto. Cruza ésa puerta y, al llegar a las cajas, espera a que dos soldados salgan desde la izquierda y se alejen. En cuanto tengas a tiro los barriles, dispáralos y, si tienes suerte, habrás eliminado a tres soldados de un tiro. Avanza hasta dejar atrás a los soldados muertos y ve hacia la derecha. Antes de subir la rampa, tendrás que eliminar a un soldado gris. Elimínale y sigue hacia la izquierda hasta llegar al lado del almacén que está a tu derecha. Sube por la ventana del almacén y entra en él para dar por concluida la misión.





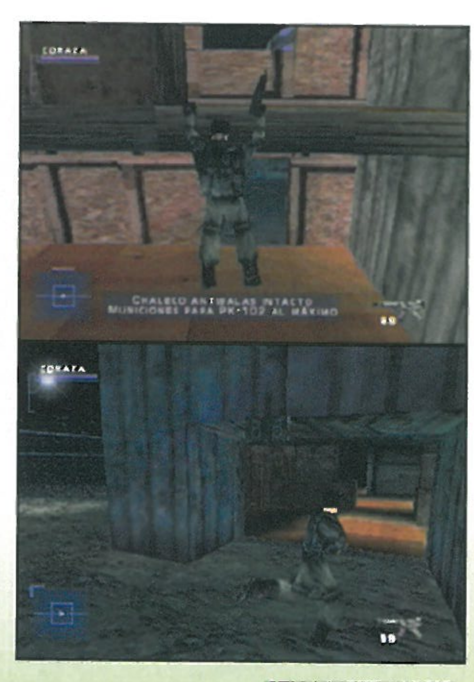
Misión 16:

Guardias de élite de Pharcom

En esta misión todos los soldados que aparecerán poseen una destreza, una resistencia y una puntería realmente impresionante.

En esta misión deberás tener en cuenta en todo momento que todos los guardias de élite de Pharcom llevan chaleco antibalas y tienen gran puntería. Tus objetivos en la misión son prácticamente los mismos que los de la anterior, con la dificultad añadida de que ahora son los soldados de élite de Rhoemer los que te atacarán. En la habitación en la que empiezas, la última que pisaste en la anterior misión, encontrarás un chaleco antibalas a tu espalda. Cógelo, baja por el agujero que está en el medio de la habitación y sal del almacén por el pasillo. Ten cuidado al salir, ya que dos francotiradores de Rhoemer se encuentran en el tejado del almacén esperando a que asomes la cabeza para reventártela de un disparo. Elimina con cuidado a los francotiradores y ve hacia el almacén 87, el cual encontrarás a tu izquierda. Dentro del almacén encontrarás a un soldado que deberás eliminar y una caja con munición para el rifle de francotirador. Recogida la munición, ve hacia el almacén 85, el cual se encuentra a la izquierda, saliendo del almacén 87. Antes de entrar en el almacén 85, asegurate de haber liquidado al soldado que está en el pequeño patio que hay entre los dos almacenes y a otro más que podrás cargarte con el rifle de francotirador y que está al fondo del almacén. Entra en el almacén y avanza hasta el fondo para entrar por el pasillo que encontrarás en la esquina de la derecha. Al llegar al final del pasillo elimina al guardia y sube por las cajas a tu izquierda para llegar hasta una especie de tejado del almacén. Ve hacia la ventana y desde ahí, elimina con el rifle de francotirador a los dos soldados que están dentro de espaldas, esperando a que aparezcas por la puerta principal del almacén. Hecho esto, entra por la misma ventana y utiliza el escáner viral para encontrar y marcar con un radiofaro al primer portador del virus. Después de localizar y marcar al portador sal del almacén por la puerta principal y ve hacia la izquierda del edificio que está delante de ti. Elimina a dos soldados que encontrarás en el camino y déjalos atrás, avanzando hasta llegar al almacén 74. En cuanto entres en el almacén, escóndete detrás de las cajas hasta que aparezcan un par de soldados por la puerta que acabas de cruzar y se pongan a tiro. Elimínalos de un tiro en la cabeza y localiza y marca al segundo portador del virus. Hecho esto, recoge la munición de BIZ-2 del lado derecho del almacén. Ahora, ve hacia la izquierda de la salida del almacén 74 y párate al llegar a los barriles de la esquina. Mira hacia la valla y elimina a un soldado que está tras ella. Ahora, ve hacia el almacén que tiene dos grandes ventanas y súbete a él. Entra por una de las ventanas y elimina al soldado que está parado dentro, sobre una plataforma junto a varias cajas. Déjate caer dentro y escala las cajas que están sobre la pequeña plataforma donde se encontraba el soldado, lo cual te llevará hacia el tejado del almacén. Antes





Localización:
Almaty, KAZAJISTAN
Día: 08/09 - Hora: 03:25 AM

Objetivos primarios:
- Localiza e identifica a tres portadores del virus
- Ve al almacén 76

Parámetros:
- Ninguno

Objetivos adicionales:
- Ninguno

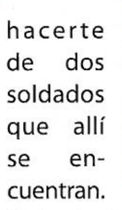
Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- BIZ-2
- K3G4
- Granadas
- M-79



Dos de los soldados de Rhoemer cogidos por sopresa.

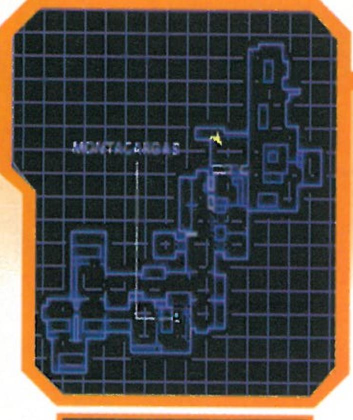
de subir al tejado, equípate con la K3G4 y mira en la dirección en la que puedas ver los barriles en la esquina superior derecha de la pantalla. Al subir a la azotea, aparecerán dos soldados de Rhoemer al otro lado de la viga de madera, en el tejado del edificio de enfrente. Elimina a los dos soldados destrozándoles el chaleco anti-balas con los proyectiles de K3G4, sube y avanza por la viga hasta llegar al tejado del otro edificio. Al llegar encontrarás una caja de granadas, a la derecha del final de la viga. Déjate caer por el pequeño hueco entre los tejados que están a la derecha y avanza por él hasta el borde. Desde ese borde, podrás divisar a dos soldados que están en el suelo y que podrás hacer trizas con la ayuda de una de las granadas que acabas de recoger. Déjate caer y utiliza el escáner viral para localizar y marcar con un radio-faro al tercer y último portador del virus. Ahora, entra en el túnel, bajando la rampa y ocúltate en el primer hueco a la derecha. Elimina al soldado que aparecerá por la izquierda y sube a las cajas. Asómate a la derecha y deshazte del siguiente soldado. Dispara y haz explotar todos los barriles del túnel, ya que si alguno de los soldados los hace explotar intentando eliminarte, la explosión podría dejarte fuera de combate. Sigue avanzando por el túnel y elimina al soldado que va corriendo hacia ti. Párate al llegar a las cajas y asómate hacia la derecha para reventar los barriles, ya que de esta manera te desharás fácilmente del soldado que se oculta trás ellos. Sigue avanzando y elimina a tres soldados que aparecerán corriendo hacia tí. Al llegar a la curva a la izquierda asoma la cabeza por la esquina para deshacerte de dos soldados que allí se encuentran.





Ve hacia el túnel de la izquierda y recoge la munición de escopeta de combate que está en el primer hueco a la izquierda. Mientras avanzas por el túnel, tendrás que encargarte de varios soldados que aparecerán corriendo hacia tí. Al final del túnel, gira a la izquierda y cárgate a dos soldados más. Sigue avanzando y sube por la rampa que está a tu izquierda. Avanza rápidamente y no hagas caso de los francotiradores que hay en las azoteas. Ve rápidamente hacia los tanques de combustible que están a tu derecha y entra en el almacén 76 para dar fin a esta misión.





syphon filter

Misión 17:
Almacén 76

▶ **Localización:**
Almaty, KAZAJISTÁN
Día: 08/09 - Hora: 04:00 AM

▶ **Objetivos primarios:**
- Dirígete al montacargas

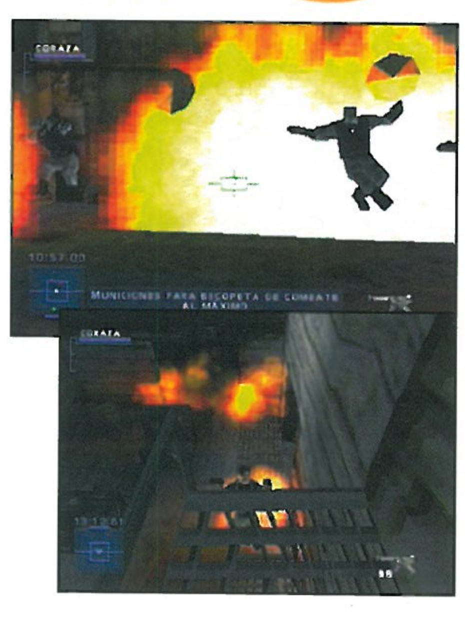
▶ **Parámetros:**
- Sal del edificio en 15 minutos, antes de que se derrumbe

▶ **Objetivos adicionales:**
- Ninguno

▶ **Equipo obtenible en esta zona:**
- PK-102
- Escopeta de combate
- BIZ-2
- K3G4
- Granadas
- M-79



La explosión que tenéis a la derecha es una de las secuencias más emocionantes del juego. Tres soldados te atacan y... boom, ¡a volar!



Entra en el almacén 76 y recoge un chaleco a tu derecha. Avanza hacia la derecha, elimina al francotirador y ve hasta los barriles que están debajo de él. Date la vuelta y dispara a los barriles. La explosión eliminará a otro soldado. Recoge la munición para el rifle de francotirador que hay en esa sala. Vuelve a subir y escala los barriles y las cajas hasta llegar donde estaba el primer soldado. Entra rodando por el agujero de la pared de la derecha y baja por donde no hay llamas. Cruza la habitación y sube por las cajas hasta la pasarela. Corre hasta el final de la pasarela y elimina rápidamente al soldado, ya que la pasarela caerá. Baja y entra en la habitación de la derecha. Dispara a los barriles para eliminar al soldado que hay cerca, recoge el chaleco anti-balas y sal de la habitación para entrar en la que está justo enfrente. Recoge la munición para BIZ-2 que hay dentro. Sal y ve hacia la derecha, a una nueva sala en la que aparecerán tres soldados. Elimínalos y recoge la munición de escopeta. Sal de ahí y avanza hacia delante, gira a la izquierda al llegar a la caja que hay en suelo y entra en la siguiente sala. Avanza y sube por las cajas de la derecha. Cárgate al soldado en llamas y sube hacia la izquierda por las cajas que hay detrás de él. Utiliza el borde del contenedor para pasar las llamas y entra en la siguiente sala. Cárgate al soldado que está sobre el contenedor. Ve hasta el contenedor, date la vuelta y entra en la habitación que tendrás delante. Dentro serás atacado por tres soldados que podrás eliminar disparando a los barriles. Elimina al soldado que aparecerá a tu derecha. Antes de entrar en la habitación donde estaba el soldado, ve a la izquierda y entra por el agujero. Sube por las cajas y elimina al soldado que está en la pasarela. Sube a ella, coge las municiones para M-79 y BIZ-2 y baja de nuevo lo más rápido posible, ya que la pasarela se vendrá abajo. Vuelve por el agujero y ve hasta el final de la caja. A la izquierda tienes un chaleco. Sal de ahí y entra a la siguiente sala de la izquierda. Sube por las cajas hasta llegar al contenedor. Sube a la pasarela, ve a la derecha y baja a otro contenedor. Baja de él y coge la munición de M-79. Vuelve atrás, pasando los contenedores y la pasarela, y entra en la sala de la derecha. Ve hacia la izquierda y sube las cajas. Entra por el agujero de la derecha y elimina al soldado de la pasarela. Cárgate al soldado a tu izquierda y sube a la pasarela. Avanza hasta llegar a la sala del montacargas. Al final, baja y dispara al panel de control del montacargas, a tu izquierda. Súbete en él cuando aparezca y habrás completado la misión.





syphon filter

Misión 18: Túneles de acceso al silo

Localización:
Almaty, KAZAJISTÁN
Día: 08/09 - Hora: 04:15 AM

Objetivos primarios:
- Encuentra el silo de misiles

Parámetros:
- Ninguno

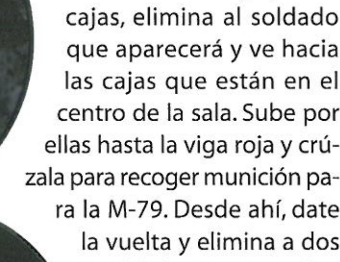
Objetivos adicionales:
- Desconecta la electricidad
- Redirecciona la energía al ascensor

Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- BIZ-2
- K3G4
- Granadas
- M-79

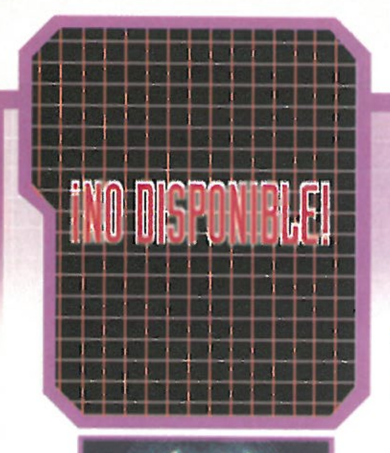


Las barreras láser no sólo sirven para impedirte el paso. Si las tocas, te tostarás el cuerpo.

Nada más empezar, equípate con la M-79 y elimina a los tres primeros soldados. Recoge el chaleco a la derecha y sigue el túnel hasta llegar al primer puente, donde deberás eliminar a dos soldados más, uno de ellos armado con granadas. Equípate con la BIZ-2 y avanza hasta llegar a una barrera láser. De espaldas a la barrera, podrás ver un borde en la pared de la izquierda. Súbe por él. Avanza por el siguiente túnel hasta el final y deshazte del soldado que encontrarás. Recoge la munición de K3G4 y vuelve hasta el primer puente. Baja por el lado izquierdo del puente hasta las cajas, y de ahí, al túnel que hay abajo. Avanza por él y equípate la M-79 tras eliminar a los dos primeros soldados que encuentres. Al llegar a un soldado armado con granadas, elimínale y sigue hasta llegar a la derecha de las cajas. Asómate a la izquierda y deshazte del soldado que está sobre tí. Equípate con el rifle de francotirador y sube por las cajas. Elimina al soldado que está sobre tí y sigue subiendo para recoger el chaleco que está a tu derecha. Cruza el puente, elimina al siguiente soldado y avanza hasta llegar a la sala del panel de control del ascensor. Al lado derecho de la rampa que está junto al panel de control, encontrarás unas cajas. Sube por ellas y cruza el túnel iluminado con bombillas rojas hasta el final. Activa el relé y vuelve por el túnel hasta llegar casi al final, donde tendrás que usar el escáner viral para descubrir dónde están colocados los soldados que están esperándote. Equípate con las granadas y deshazte de ellos. Baja por las cajas, elimina al soldado que aparecerá y ve hacia las cajas que están en el centro de la sala. Sube por ellas hasta la viga roja y crúzala para recoger munición para la M-79. Desde ahí, date la vuelta y elimina a dos soldados más que habrán aparecido. Baja de nuevo y activa el panel de control del ascensor. Baja por el ascensor, hasta el siguiente túnel, y avanza por él hasta pasar la segunda caja, donde tendrás que eliminar a tres soldados que aparecerán por la esquina. Al dar una curva a la derecha aparecerán tres soldados más. Elimínalos y sube por el borde de la izquierda para llegar hasta el panel del ascensor al final del túnel. Activa el panel y sube en el ascensor. Ahora sólo podrás seguir en una dirección, ya que si tomas el sentido equivocado, el túnel comenzará a derrumbarse y tendrás que volver atrás. Equípate con la M-79 antes de cruzar el siguiente puente y cárgate a los tres soldados que aparecerán. Llega hasta la sala de energía y desactiva los tres paneles de control para dar fin a la misión.









Misión 19:

Apagón en el túnel

Localización:
Almaty, KAZAJISTÁN
Día: 08/09 - Hora: 04:45 AM

Objetivos primarios:
- Encuentra el silo de misiles

Parámetros:
- Ninguno

Objetivos adicionales:
- Ninguno

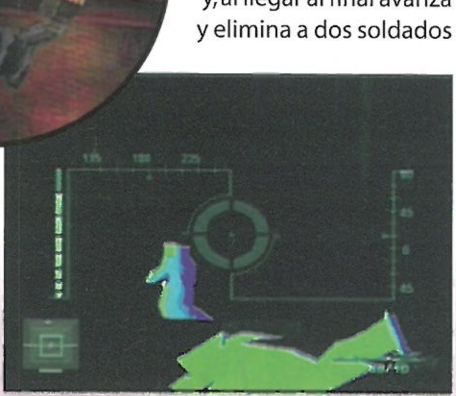
Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- BIZ-2
- K3G4
- Fusil de visión nocturna
- Granadas
- M-79



Esta misión se desarrolla casi en su totalidad a oscuras. Por lo tanto, el arma más indicada será el fusil de visión nocturna.

Tu objetivo en esta misión sigue siendo el mismo que en la anterior, llegar hasta el silo de misiles. En la misión anterior y, con el objetivo de desactivar las barreras láser que obstaculizaban tu paso, has destruido el sistema de energía de los túneles, así que la mayoría del tiempo en esta misión estarás casi a oscuras. El fusil de visión nocturna es el arma más indicada para este nivel. Nada más empezar, y con la ayuda de la linterna, sube a la viga roja que está en el medio de la sala, evitando por todos los medios tocar una sola de las llamas que la pueblan. Baja con cuidado (avanzando hasta el borde con el botón X pulsado) a la viga que está debajo. De un modo similar, sigue bajando vigas y plataformas (son cuatro en total) hasta llegar al suelo de un túnel. Una vez abajo, ve hacia la izquierda y recoge el fusil de visión nocturna y el chaleco antibalas. Equípate con el fusil de visión nocturna y avanza lentamente hasta el final del túnel. A medida que vayas avanzando, tendrás que deshacerte de varios soldados. La mejor manera de hacerlo es avanzando lentamente hasta tenerlos en tu radar y entonces apuntar con el fusil de visión nocturna y volarles la cabeza de un tiro, aunque deberás tener en cuenta que algunos de ellos, si están de frente, podrán verte. Ten cuidado al llegar al final del túnel, ya que tendrás que bajar al nivel inferior, en el cual se encuentra uno de los soldados de Rhoemer armado con granadas. La mejor manera de eliminarle (posiblemente la única) es lanzándole una granada desde arriba, antes de que intente atacarte con una de sus granadas. En cuanto el punto verde haya desaparecido de tu radar, baja tranquilamente y avanza hasta el final del túnel en el que te encuentras ahora. Elimina a un soldado más que encontrarás al final del túnel y, con ayuda de la linterna, sube a la plataforma en la que éste se encontraba. Sube cuatro niveles y, al llegar al final avanza y elimina a dos soldados que encontrarás arriba. En la mayoría de los casos, estos dos soldados estarán de espaldas, con lo cual no resultará muy difícil deshacerte de ellos, pero alguna que otra vez te encontrarás con ellos de cara nada más subir, así que ten cuidado. A la derecha de estos dos soldados encontrarás munición para el fusil de visión nocturna. No utilices tu linterna aquí, ya que ésta alertará a los soldados. Pasando los dos soldados que acabas de eliminar, encontrarás un tercero a la derecha. Deshazte de él y sigue avanzando hasta que llegues al borde del túnel. Déjate caer y cruza el puente. Antes de cruzar el siguiente puente, elimina a dos soldados y, con ayuda de la M-79 encárgate de tres soldados más y de otro que está a la izquierda. Avanza por el túnel hasta el ascensor para dar por finalizada esta misión.









Misión 20: Silo de misiles

Localización:
Almaty, KAZAJISTÁN
Día: 08/09 - Hora: 05:00 AM

Objetivos primarios:
- Recupera los códigos de destrucción del misil
- Accede al ordenador de comandos

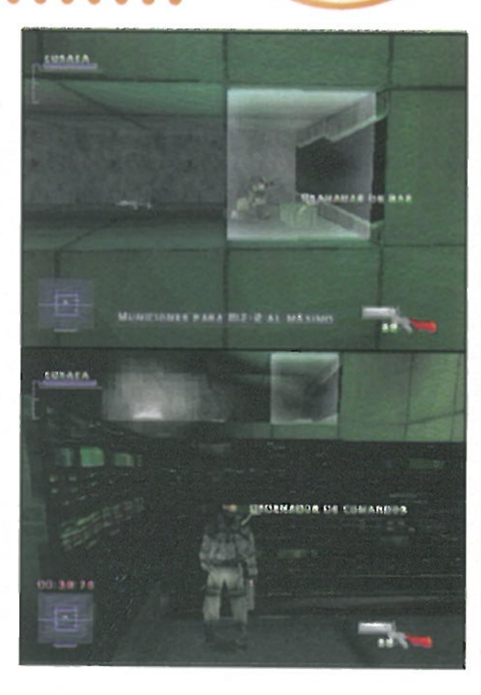
Parámetros:
- No dispares al misil
- Debes recuperar los códigos de destrucción antes de que se lance el misil
- Debes acceder al ordenador de comandos en 3 minutos después del lanzamiento

Objetivos adicionales:
- Ninguno

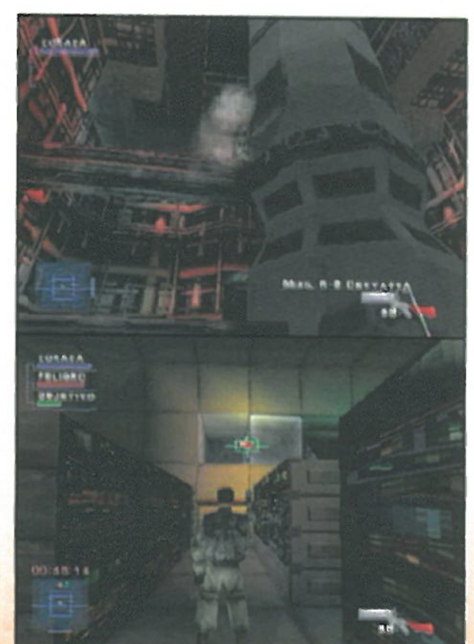
Equipo obtenible en esta zona:
- PK-102
- Escopeta de combate
- BIZ-2
- K3G4
- Fusil de visión nocturna
- Granadas de gas
- M-79



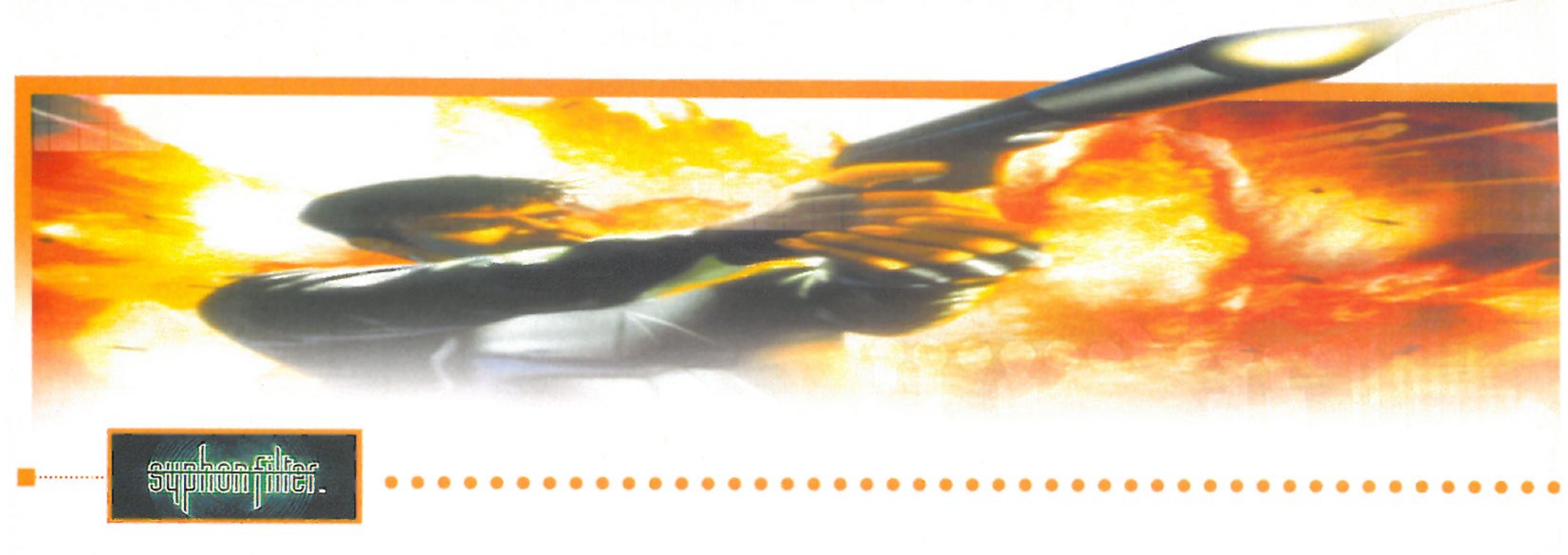
Las granadas de gas serán las únicas que puede acabar con Rhoemer. Cuidado con su M-79, te mandará al otro barrio de un solo tiro.



Todos los soldados de ésta misión llevan chaleco antibalas, pero lo más importante es el tiempo que emplees en ella. Intenta que no te alcancen y elimina a los soldados tan rápido como puedas, ya que tan sólo tienes sesenta segundos para recuperar los códigos de destrucción del misil. Al empezar, puedes recoger un chaleco que está a tu derecha. Equípate con la M-79 y avanza por la derecha del misil. Al fondo, encontrarás a un soldado, junto al ascensor. Elimínale y baja por el ascensor hasta el nivel inferior. Aquí tendrás que eliminar a dos soldados más y después, subir por las dos plataformas de sujección del misil que están a la izquierda. Una vez arriba, recupera los códigos del fuselaje del misil y observa la secuencia de FMV. En cuanto termine, vuelve rápidamente a la zona del primer ascensor, ya que solo tienes cuatro segundos antes de que el misil sea lanzado. Cuando se vuelvan a abrir las puertas, avanza hasta el ascensor del otro lado de la habitación y sube por él. Avanza por el pasillo y elimina al soldado que aparecerá por la derecha. Sigue avanzando y deshazte del siguiente soldado. Al llegar a una sala al final del pasillo, tendrás que eliminar a un soldado a la derecha y a otro que aparecerá por detrás tuya. Sigue hacia la derecha, y cárgate al soldado que está en la puerta. Elimina a los dos científicos que están dentro de la sala, ya que uno de ellos posee una tarjeta de acceso. Baja por la rampa, Elimina al soldado que aparecerá por la izquierda y súbete encima de los ordenadores que tienes delante. Cárgate a los dos soldados que están tras las ventanas de la izquierda y a otros dos también a la izquierda, aunque más al fondo. Al fondo de la sala, no te será muy difícil encontrar el ordenador de comandos para completar tu segundo objetivo. Ahora tu objetivo es eliminar a Rhoemer, pero deberás tener en cuenta que lo único que puede hacerle daño son las granadas de gas. Nada más manipular el ordenador, sube sobre él lo más rápido posible, ya que Rhoemer aparecerá por tú espalda armado con una M-79 y desde ahí ve hacia las ventanas que tienes delante. Dentro del hueco de las ventanas, encontrarás granadas de gas, las cuales deberás lanzar desde ahí mismo para dar fin a la vida de Rhoemer, y con ello a tu última misión.







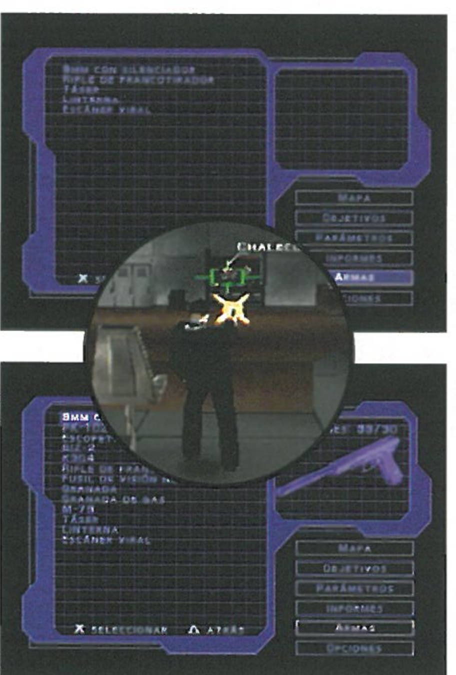
syphon filter

acceso a todos los niveles



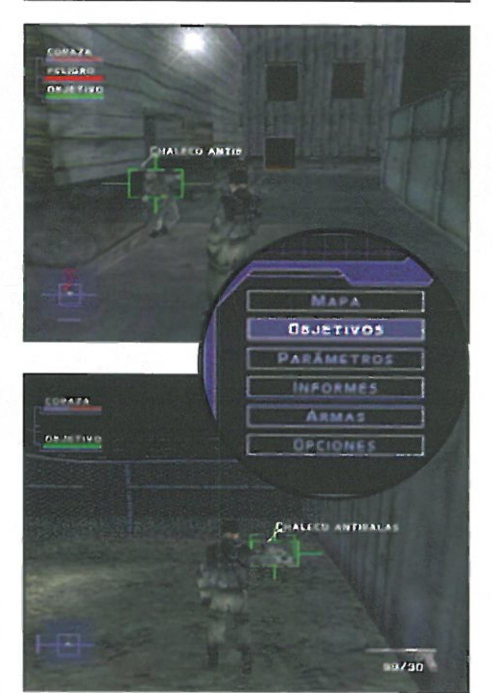
Para acceder a cualquier nivel del juego sin tener pasar por cualquiera de los anteriores, basta con seguir estas instrucciones. Durante el juego, pulsa START para sacar el menú de opciones de pausa. Colócate encima de la opción Seleccionar Misión pero no entres en ella. Ahora, con esa opción iluminada, pulsa y deja pulsado en este orden: círculo, cuadrado, L1, R1, L2, R2, X. Al principio puede resultar un poco difícil, pero con un poco de práctica te saldrá sin ningún problema. Al hacerlo verás como el número de misiones seleccionables habrá aumentado hasta 20, es decir, todas las misiones existentes. Si quieres dar un repaso rápido a todas las misiones, después de hacer el truco, selecciona la última misión y en cuanto empiece, vuelve a salir y todas seguirán seleccionables.

todas las armas y munición



Con este útil truco ya no tendremos que preocuparnos por el número de balas que nos quedan o por conseguir un arma determinada, ya que nos dará todas las armas disponibles en esa zona y, además, con munición infinita. Para hacerlo, pulsa START durante el juego para hacer aparecer la pantalla de opciones de pausa. Ahora, colócate enima de la opcion Armas del menú, pero no entres en ella. Una vez iluminada está opción, pulsa y deja pulsado en este orden: SELECT, círculo, L1, L2, R2, X. Al igual que el anterior truco, al principio resultará un poco difícil hacer el truco, sólo apto para contorsionistas. Si ha salido bien, verás aumentar el número de armas disponibles hasta el máximo permitido en esa misión y también que todas tienen la misma cantidad de munición: 99 (aunque es infinita).

mata a todos de un tiro



En algunas de las misiones que tendrás que llevar a cabo en el juego muchos de tus enemigos llevarán chaleco anti-balas, lo cual no te pondrá las cosas excesivamente fáciles, sobre todo si no tienes mucha práctica en el arte del tiro en la cabeza. Con este truco harás que todos los enemigos, incluso los que llevan chaleco, mueran de un solo tiro de cualquiera de tus armas (no vale la linterna, ¿eh?). Pulsa START durante el juego para sacar el menú de opciones de pausa y colócate encima de la opción Objetivos. Con la opción iluminada (sin entrar dentro de ella), pulsa y deja pulsado en este orden: Derecha, Círculo, L1, R1, R2, X. Si lo has hecho tal y como aquí aparece, escucharás a Gabe Logan, el «prota» del juego, decir «de acuerdo». Para desactivar el truco, haz lo mismo que para activarlo.

TRUCOS

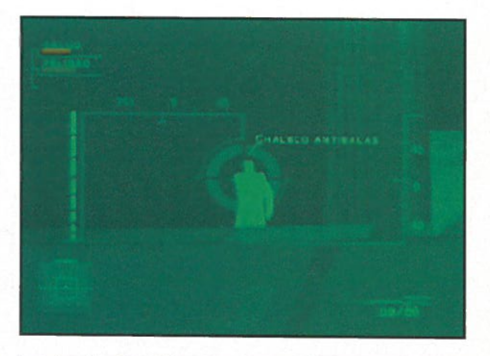
aumentar la dificultad



Si tu lo que quieres es ponerte las cosas aún más dificiles de lo que están, éste es tu truco. Con él aumentarás la dificultad del juego de una manera absolutamente suicida. Para llevar a cabo el truco, que esta vez no tendrás que ejecutarlo en el menú de pausa, sino en la pantalla del título del juego, pulsa y deja pulsado en este orden: Círculo, Cuadrado, L1, L2, R2, X. Si el truco te ha salido bien, al igual que en el anterior truco, el de eliminar a los enemigos de un tiro, escucharás a Gabe Logan decir algo. Esta vez sus palabras serán: «maldita sea». Que no te extrañe lo más mínimo que Gabe diga eso, ya que si el juego ya era difícil jugando normalmente, con este nivel de dificultad extra, Gabriel Logan lo va a tener más complicado en sus misiones que El Equipo A en sus mejores episodios.

Consejos varios











- Ten en cuenta que todos los enemigos de una misión determinada tienen la misma estatura, por lo tanto, si eliminas a uno de un tiro en la cabeza, mueve el punto de mira a izquierda o derecha y te desharás de los demás que estén cerca.

- Si eres atacado por varios enemigos a la vez, no vayas «a saco» a por ellos, vuelve atrás y ocúltate tras cualquier cosa que encuentres. Desde ahí podrás eliminar a todos tus enemigos, uno a uno y sin problemas.

- Cuando te encuentres en zonas de escasa iluminación o visibilidad, como el parque Washington, deberás tener en cuenta que, si puedes ver a alguien, significa que tú también puedes ser visto.

- Cualquier objeto que te dejen los enemigos al morir, seguirá ahí hasta el final de la misión; si lo necesitas, vuelve a por ello.

- Si te encuentras en una situación comprometida, en lugar de seleccionar arma con Select, métete en el menú de pausa y elige tranquilamente tu arma.

Todos los Trucos para los 150 mejores juegos de PlayStation

● AIR COMBAT & ACE COMBAT 2

JUEGO OCULTO Y LOS FINALES



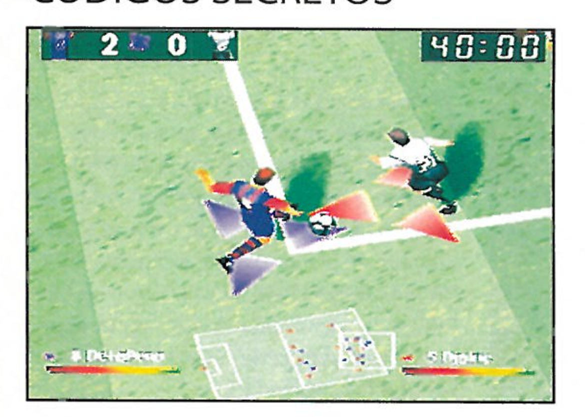
En AIR COMBAT, si terminas el juego en dificultad normal tendrás aviones infinitos. Si mantienes pulsados R1 y CIRCULO en la pantalla de *Loading* y es sustituida por una pantalla con *compact disc*, puedes introducir este código: ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, y te dará un simpático juego. En ACE COMBAT 2, para conseguir aviones extra debes acabar el juego con el final normal o el *bonus*. Aparecerá una nueva opción después de seleccionar la dificultad en la pantalla de presentación. Con ella podrás comprar nuevos aviones al volver a jugar. Si terminas el juego en dicho modo con el final *bonus* o normal, aparecerá una opción llamada *Free Mission* para acceder a todas las misiones que hayas descubierto hasta el momento. Para obtener el final normal, en la misión 19 no dispares al piloto llamado Z.O.E. Si no sigues esta indicación obtendrás el final malo. Hay un nivel escondido. Si destruyes el C-5 en el primer nivel una nueva fase de minas estará disponible. Para conseguir un test de música, tienes que terminar el juego con un rango superior a *Lieutenant*. Comprobarás que la opción ha aparecido en el menú principal.



SUPERTRUCOS

● ADIDAS POWER SOCCER '98

CODIGOS SECRETOS



En la pantalla de presentación aprieta L1+L2+R1+R2. En el nuevo menú pulsa cualquiera de estos códigos:
Cabezones: ■ ● ● X ▲ X ■ ●
Equipos ocultos: X ▲ X ■ ● ■ X ▲
Créditos: ● ■ ▲ ● X ▲ ▲ ■
Estadio extra: ■ ● ■ ▲ ▲ ● X X
Victoria: X ▲ ▲ ● X ■ ● ▲
(Para obtener la victoria tienes que pausar el juego y elegir ganar el partido)

● ADVENTURES OF LOMAX

SELECCION DE NIVEL

Para pasar de nivel, mientras juegas aprieta ABAJO+START. Comprobarás que se ha pausado el juego, entonces mantén pulsado ARRIBA y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO. Un número aparecerá a la izquierda de la pantalla.
Para cambiar de nivel pulsa a la vez L1+SELECT y después L1+START para acceder a la fase que justo acabas de seleccionar.



● AKUJI THE HEARTLESS

EL MENU SECRETO



Para obtener inmunidad pausa el juego, entonces mantén pulsados L2 o R2 y ejecuta la siguiente secuencia: DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, TRIANGULO, X, ARRIBA, CIRCULO, IZQUIERDA. Con esta otra, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, DERECHA, CUADRADO, IZQUIERDA, TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA tendrás otro menú.

● ALIEN TRILOGY

SELECCION DE NIVEL Y TODAS LAS ARMAS

Si quieres tener acceso a cualquier nivel del juego para disfrutar reventando *aliens*, sólo tienes que hacer lo siguiente. Ve a la pantalla de *passwords* e introduce la siguiente contraseña, G0LVL, seguido del número de fase que quieres visitar, por ejemplo G0LVL10. Las palabras *Cheat Enabled* aparecerán en pantalla para confirmar que el truco ha funcionado. Para los que no se conformen con seleccionar nivel, también puedes conseguir todas las armas del juego, munición ilimitada, inmunidad y el acceso a los diferentes niveles. Otra vez acude a la pantalla de *passwords* e introduce 1GOTP1NK8C1DBOOTSON. Ahora nada puede pararte para detener el avance de las tropas alienígenas. Tienes todo un arsenal en tu poder y sólo un torpe fallaría con semejantes ventajas. Hasta luego Lucas.



● APE ESCAPE

EL FINAL BUENO Y NUEVOS BOXEADORES

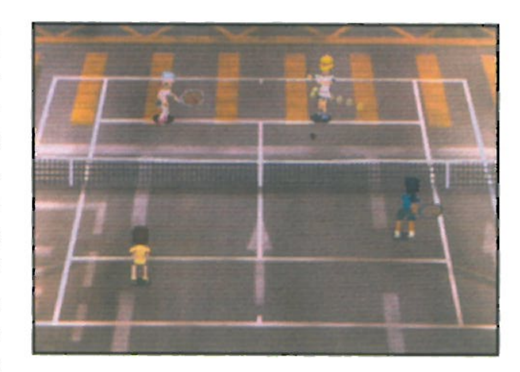
Para contemplar el verdadero final tienes que vencer a Specter en el nivel *Monkey Madness*. Espera a que llegue el final, créditos incluidos, después acude a la *Time Station* y salva partida. Ahora continúa jugando y captura a todos los monos que te faltaban. El *Peak Point Matrox* se abrirá y podrás luchar con Specter por última vez. Cuando consigas atraparle verás el verdadero final de APE ESCAPE. En el minijuego de boxeo es posible conseguir boxeadores extras. Tan sólo tienes que ganarles en el modo Campeonato. El problema es que tendrás que repetir la operación múltiples veces si quieres obtenerlos a todos. Para ahorrarte una vida cuando caes desde un precipicio puedes hacer lo siguiente. Pulsa START y elige la opción EXIT. Estarás en *Time Station* con las mismas vidas.





● ANNA KOURNIKOVA SMASH C. TENNIS

PERSONAJES OCULTOS



Cada vez que terminas un *Street Tournament* serás recompensado con un personaje secreto de PACMAN, TEKKEN 3, TIME CRISIS y RIDGE RACER. Para ver todas las secuencias cuando la frase «Press Start» aparece en el menú principal pulsa ARRIBA (x4), ABAJO (x4), IZQUIERDA (X4), DERECHA (x4) en el mando del segundo jugador. Debes hacerlo muy rápido si quieres que funcione el truco.

● ALL STAR TENNIS '99

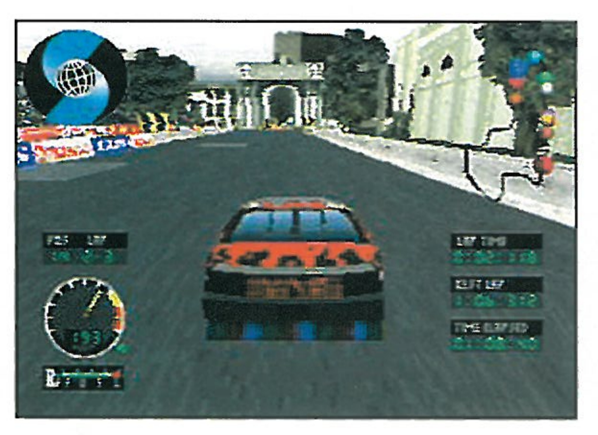
TENISTAS CABEZONES

Antes de comenzar una partida selecciona un jugador y una pista en un juego normal. Ahora, mientras te encuentras disputando el partido pulsa lo siguiente: L1+L2+R1+R2+START. Si lo has ejecutado correctamente escucharás un sonido. Ahora contemplarás que los tenistas han cambiado de aspecto. Sus pies y su cabeza ahora son enormes.



● ANDRETTI RACING

MAS COCHES



Si quieres aumentar los coches que aparecen en el juego, comienza una carrera y selecciona la opción *Begin Career*. Después en la pantalla *Register* introduce el código Go Bears! para obtener coches normales. Pero si lo que realmente te gusta son los impresionantes vehículos de Fórmula 1 bastará con utilizar el *password* Go Bruins!.

APOCALYPSE

TODAS LAS ARMAS Y VIDAS INFINITAS



Para conseguir todas las armas, pausa el juego y aprieta L1 y pulsa CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, X, CUADRADO. Apretando L1 y pulsando CUADRADO, X, TRIANGULO, CIRCULO conseguirás energía infinita. Mantén pulsado L1 y pulsa ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA (X2), TRIANGULO, ARRIBA, DERECHA, ABAJO para inmunidad. Con L1 apretado, pulsa TRIANGULO, ARRIBA, X, ABAJO para seleccionar nivel. Si quieres vidas infinitas mantén apretado L1 y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO.

AREA 51

MODO KRONN HUNTER

Al principio del juego dispara sólo a los tres miembros del grupo STAAR. Si lo has hecho bien entrarás en el modo *Kronn Hunter*. Verás que todos tus objetos, armas, munición, granadas, etc., han cambiado su aspecto al estilo Kronn. También ganarás 20.000 puntos extra cada vez que tu puntuación sea muy buena. Por otro lado, para obtener los dos finales del juego sigue nuestros consejos. Si disparas y derribas todos los paneles de la nave final encontrás el final bueno. Al contrario verás el final malo. A continuación te explicamos cómo acceder a algunas de las áreas ocultas del juego. En el nivel 1 dispara a las dos luces azules. En la fase 2 deberás disparar a todas las ventanas que hay en el muro trasero del hangar. En el nivel 4 tendrás que terminar con todas las cajas amarillas mientras vas montado en el jeep de las fuerzas STAAR. En el nivel 5 hay que disparar en la señal circular que está sobre la puerta marcada con el nombre General Weatherby justo cuando se está abriendo. Por último, en el nivel 7 tienes que disparar a todos los barriles amarillos al principio de la fase.

ASTEROIDS

UN MENU OCULTO



Cuando las palabras «Press Start» aparecen en pantalla, mantén presionado SELECT y pulsa CUADRADO, TRIANGULO ,CIRCULO, TRIANGULO (x2), CUADRADO, CIRCULO. Escucharás cómo explota un asteroide para confirmar que lo has hecho bien. Ahora, en cualquier momento del juego pulsa SELECT y START simultáneamente. Verás un pantalla pequeña en la que pregunta qué fase y qué zona de la misma quieres visitar. Para activar los trucos de este menú tienes que pulsar R1, R2, L1 y L2 a la vez.

AUTO DESTRUCT

MENU SECRETO Y CODIGOS



Activa el menú secreto con ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, L1, R1, R1. Ahora puedes conseguir nuevos trucos. Inmunidad: L1 (x4), IZQUIERDA, CIRCULO (x2), CUADRADO, L1. Fases: ARRIBA, ABAJO, CIRCULO, L1, R1, L1, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO. Más nitros: L1, CIRCULO, ABAJO, L1, ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, R1. Vehículos: IZQUIERDA, R1, DERECHA, R1, IZQUIERDA, R1, DERECHA, R1. Time trials: R1, L1, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO (x2), DERECHA, L1, CIRCULO.

BATTLE ARENA TOSHINDEN

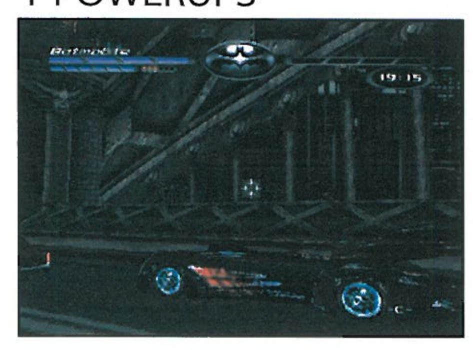
JUGAR COMO GAIA Y SHO



Cuando veas el flash en la pantalla de presentación, pulsa ABAJO, diagonal ABAJO-IZQDA., IZQUIERDA, CUADRADO. Escucharás la palabra «fight». En la pantalla de selección ilumina a Eiji, mantén apretado ARRIBA y pulsa un botón de ataque. Con este código introducido, deja la *demo* del juego y pulsa START en el mando 2. Cuando las letras de presentación aparecen pulsa IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, CUADRADO. Después pulsa ABAJO y CUADRADO para elegir a Kayin y tendrás a Sho.

BATMAN & ROBIN

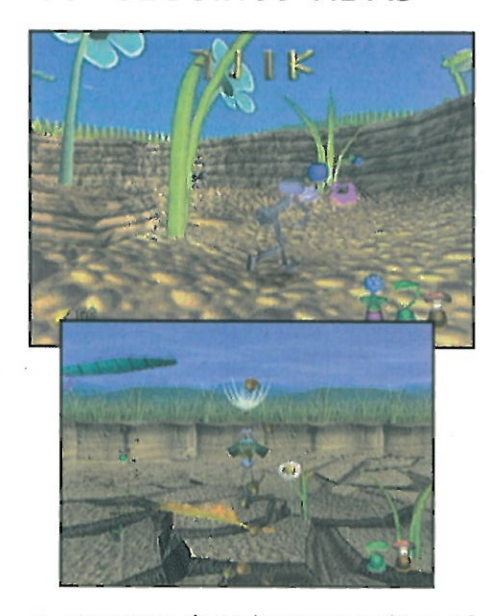
SUPER HEALTH, PISTAS Y POWERUPS



Cuando estás en la carretera buscando pistas y *powerups*, la mejor manera de conseguirlos es la siguiente. Ve a la tienda «Bookworms» que está en toda la ciudad. Introdúcete en su interior, las luces tienen que estar encendidas, y hallarás lo que estás buscando. Conduciendo por la ciudad sigue a una moto amarilla y obtendrás *super health* para aumentar tu energía.

BICHOS

APRENDE COMO CONSEGUIR 99 VIDAS



No se trata de un juego para niños, así que tener un buen número de vidas te puede evitar un montón de complicaciones a la hora de jugar. En el menú principal, mientras mantienes pulsado R1, pulsa X, CIRCULO y L2 para conseguir 99 vidas.

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2

JEFES FINALES

Para luchar directamente contra el jefe final del juego, en la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA+TRIANGULO. Para jugar con Uranus o Master tienes que terminar el juego con un nivel de dificultad 4 o mayor en el modo 1 jugador. Después de los créditos, comprueba si el cursor es azul en el menú principal. Comienza una partida nueva y elige *Random* en la pantalla de selección de personaje. Mantén pulsado SELECT y verás a Uranus y Master.

AYRTON SENNA KART DUEL 2

KARTS OCULTOS

Como sabrás, este juego esta dedicado a la memoria de uno de los mejores corredores de Fórmula 1 de todos los tiempos. El nunca utilizó trucos sucios para vencer en el circuito a sus contrincantes. Aún así, los creadores del juego han decidido incluir algún secretillo para aquellos que tienen poca paciencia para obtener recompensas currándoselo. En el juego introduce como tu nombre la palabra «SENNA 1». Después entra en uno de los circuitos de *Extra Classics*. Para obtener un nuevo kart debes ganar y quedar en primer lugar en ese circuito. Después de conseguirlo, utiliza el vehículo extra para ganar dos rondas consecutivas en el modo campeonato. Entonces habrás conseguido el segundo kart oculto en el juego. Debe ser una pasada después de tenerte que currar de esa manera el juego.





BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

TODOS LOS PERSONAJES OCULTOS.

Con la dificultad en 0 termina el juego con todos los personajes. Tendrás a sus *alter egos*. En nivel 5 acaba el juego con Vermilion para sacar a Sho. En nivel 6, con Vermilion obtendrás a Abel. Cambiando la dificultad a nivel 7, termina el juego con Abel para sacar a la luz a Veil. Por último, dejando la dificultad en 7, y terminando el juego con Veil, conseguirás a una pequeña muchacha llamada Naru. Esta aguerrida luchadora tiene los mismos movimientos que Kayin.

BLACK DAWN

SELECCION DE NIVEL Y MAS.

En la pantalla de presentación mantén apretados IZQUIERDA+L2. Entonces pulsa SELECT. Si lo has hecho bien podrás elegir nivel. Ahora, pausa el juego y pulsa SELECT, L2, SELECT, R2, TRIANGULO (x3), CUADRADO para conseguir inmunidad. Con SELECT, L2, SELECT, R2, L1, L2, R1, R2 tendrás las armas al máximo. Mientras que SELECT, L2, SELECT, R2, TRIANGULO (x3), CIRCULO tendrá el mismo efecto pero con la armadura y el comustible.

BLAST CHAMBER

VIDAS INFINITAS.

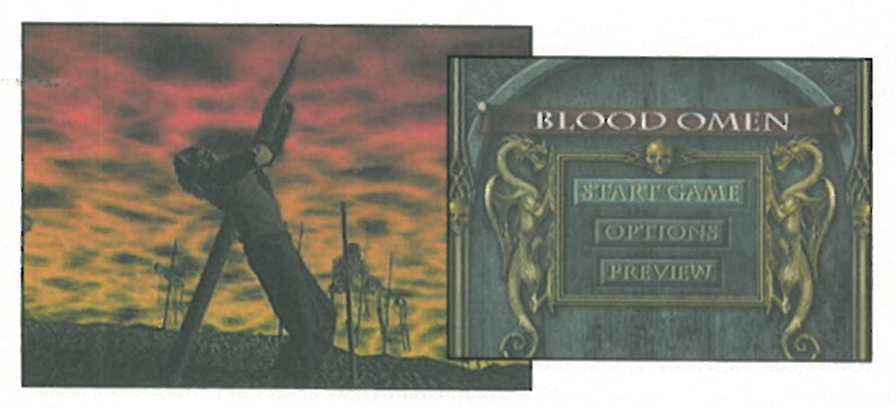
En el menú principal del juego puedes introducir la siguiente combinación para conseguir vidas infinitas: CUADRADO, IZQUIERDA, CUADRADO, DERECHA, CIRCULO, ABAJO, CIRCULO, ARRIBA. Después, en el menú de modos de juego selecciona *Sole Survivor*. Regresa al menú principal y comienza tu partida, pero esta vez con la ventaja de contar con vidas ilimitadas. Por último, a continuación te ofrecemos el *password* correspondiente al nivel final de *Blast Chamber*: «ICJPABNA».

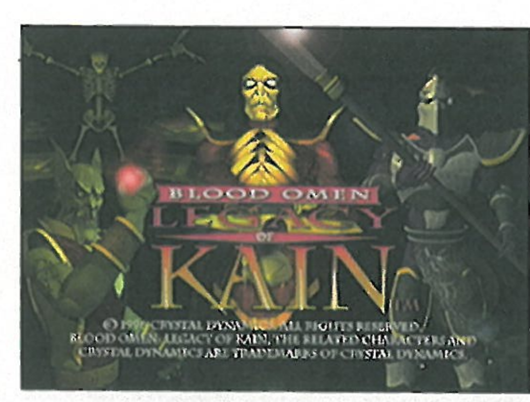


BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

MAGIA Y ENERGIA A TOPE. TODOS LOS VIDEOS

Mientras juegas pulsa ARRIBA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA para rellenar tu medidor de sangre. Para conseguir lo mismo con la magia, pulsa DERECHA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA durante el juego. Finalmente, para acceder a todos los vídeos del juego, mientras juegas pulsa IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, y pulsa SELECT para ir al Dark Diary.

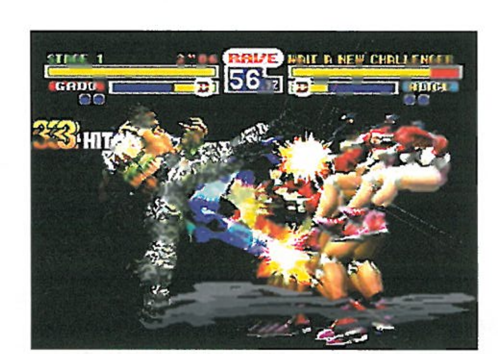




● BLOODY ROAR

CAMBIAR LA APARIENCIA DE LOS PERSONAJES

Para cambiar de traje selecciona tu personaje con CIRCULO. Para que aumenten los brazos, mantén apretados L1 y L2 mientras eliges tu luchador. Para que sean cabezones mantén pulsado L2 y elige con CIRCULO, y si quieres que tengan el mismo traje pulsa X. Para que sean niños, mantén pulsado R2 y selecciona al personaje con CIRCULO. Si pulsas X no cambiarán de ropajes. Si consigues batir a todos tus adversarios en el *Time Attack Mode* en menos de diez minutos conseguirás a Alice. Terminando el juego con Fox en el nivel 4 de dificultad o mayor, harás que los muros del juego no aparezcan, pero seguirán estando allí. De esta forma también obtendrás nuevas opciones para el juego. Si haces lo mismo pero con Bakuryu, podrás regenerar tu barra de energía durante los combates.





● BLOODY ROAR 2

ILUSTRACIONES Y VIDEOS, GADO Y SHEN LONG



Para luchar contra Shen Long tienes acabar el modo Arcade sin continuar. Al vencerle se convertirá en un personaje seleccionable. Esto también abre Ending 1 en la opción Movies and Pictures. Para jugar como Gado termina el Arcade Mode con cualquier personaje y dificultad. Para ver todas las ilustraciones acaba el Story Mode con todos los personajes en el nivel 4 de dificultad o mayor.

● BOMBERMAN WORLD

PASSWORDS PARA BONUS

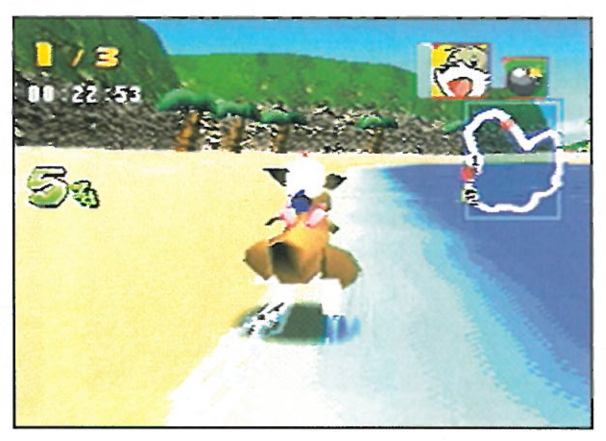


Estos son los *passwords* que te darán acceso para las fases de *bonus*:

Special vs Mode: 5656
Special Battle Mode: 4989
Battle Royal Mode: 1616
Maniac Mode: 4622
Secret Battle Level: 3636

● BOMBERMAN FANTASY RACE

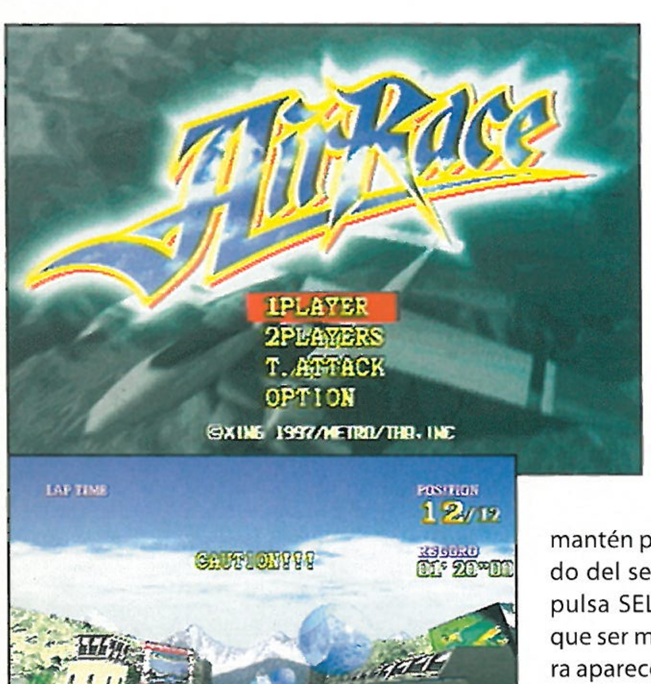
MAS DINERO, NUEVOS ANIMALES



Salva partida en un bloque de memoria y empieza un nuevo juego en otro bloque. Ve al banco y selecciona *money transfer* para transferir tu dinero de un bloque a otro. La cantidad se doblará. Puedes repetirlo cuanto quieras. Para obtener dos nuevos animalejos compra los 5 canguros y los 5 dinosaurios. Entonces aparecerán dos nuevas monturas.

● BRAVO AIR RACE

F-16 Y F-117 SELECCIONABLES



Aunque AIR RACE pueda parecer un juego un tanto extraño, disputar carreras con aviones de todo tipo le da una nueva dimensión al género. Además, al terminar el juego, podrás seleccionar nuevos modelos de avión. Si quieres conseguirlos sin tener que trabajar mucho haz lo siguiente. Para pilotar el F16 y el F117, en la pantalla de presentación mantén pulsados R1 y L2 en el mando del segundo jugador. Entonces pulsa SELECT veinte veces. Tienes que ser muy rápido o de otra manera aparecerá la pantalla de *rankings*. Si lo has hecho correctamente escucharás un sonido electrónico para confirmarlo. Los aeroplanos estarán en la pantalla de selección.

● BROKEN HELIX

AUMENTAR LA MUNICION Y LA ENERGIA

Para conseguir más munición, pausa el juego y pulsa TIRANGULO. Un sonido confirmará que el truco ha funcionado. Haz lo mismo, pero esta vez ilumina la opción «Help Text», y mientras presionas L1+R2 pulsa X para conseguir aumentar tu armadura y tu energía. Para matar fácilmente a la Reina Alien, utiliza el lanzallamas mientras te arrastras.

● BUBSY 3D

CODIGOS CON TRUCO

Entra en la pantalla de passwords e introduce una de estas contraseñas:

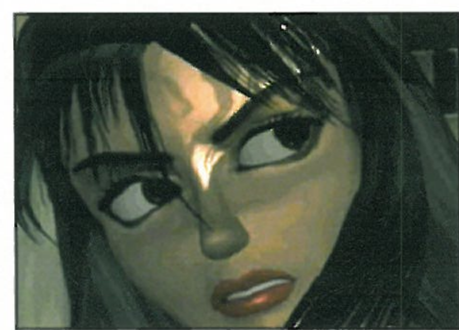
99 VIDAS: XMUCHOLIFE
COHETES: XTOOROCKER
BONUS: XBNSCHTMMM
COORDENADAS: XDBUGLOCNC
ELEGIR NIVEL: XLVLCHTMSB
CAMBIAR TAMAÑO: XURASNAKER
TODOS LOS CODIGOS: XALLDBUGCR

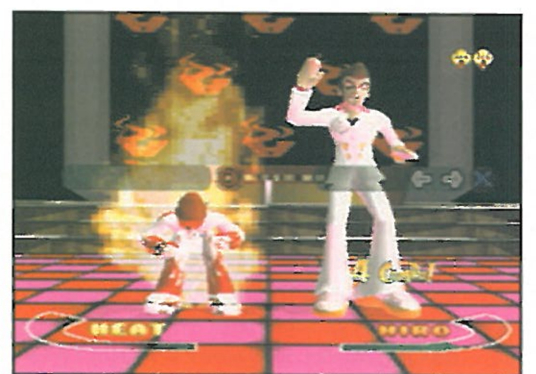
● BUSHIDO BLADE

EL CODIGO DEL BUSHIDO

Para poder seleccionar al impresionante jefazo que en vez de utilizar un arma blanca dispone de una efectiva pistola, el indomable Katze, termina el Slash Mode en dificultad Hard sin continuar. Pero sólo se puede elegir en el modo para dos jugadores. Si quieres disfrutar con el auténtico y emocionante final de BUSHIDO BLADE, deberás seguir una serie de reglas en tu enfrentamiento contra todos tus adversarios. Son las reglas del *bushido* y son difíciles de seguir en una lucha sin cuartel. Primero, no has de tocar para nada el mando hasta que escuches que el arma de tu adversario está a punto para luchar. Nunca debes matarle por la espalda. Tampoco se te ocurra aprovechar que está tirado indefenso en el suelo para acabar con su vida. Por último, no es nada recomendable utilizar tu segunda arma, porque si no el juego se terminará antes de disfrutar del final bueno.







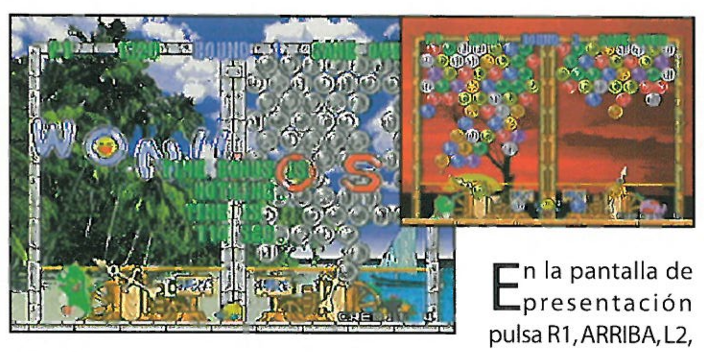
BUST A GROOVE

PERSONAJES SECRETOS

Para jugar como Capoeira termina el juego en dificultad normal con cualquier personaje. Completa el juego en dificultad normal con cualquier bailarín después de tener a Capoeira y tendrás a Robo Z. Ahora, si terminas el juego con Hamm obtendrás a Burger Dog. Si lo haces con Shorty, en la pantalla de selección de personaje aparecerá Columbo. Si después de completar un nivel mantienes pulsado CIRCULO podrás ver la pose del ganador de cerca.

BUST A MOVE 2

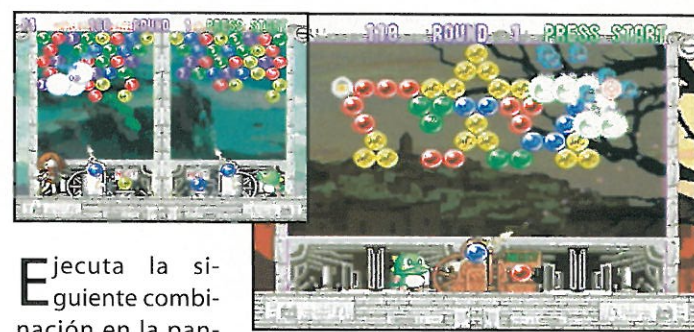
ANOTHER WORLD



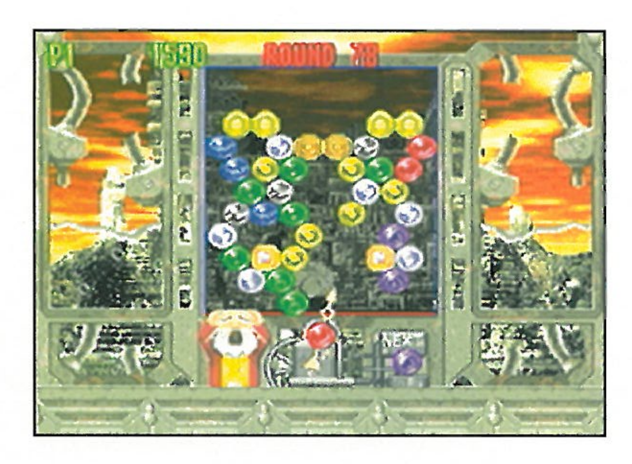
En la pantalla de presentación pulsa R1, ARRIBA, L2, ABAJO. Verás un pájaro pequeño y verde en la parte inferior de la esquina derecha. Comienza una nueva partida y las palabras «Another World» aparecerán en pantalla. Se trata de un nuevo modo de juego. Para seleccionar personaje, en la pantalla con el mapa pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, L1+L2+R1+R2 y entonces comprobarás que ha aparecido una nueva pantalla donde es posible elegir a nuestro personaje favorito.

BUST A MOVE 3

ANOTHER WORLD



Ejecuta la siguiente combinación en la pantalla de presentación: CIRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, CIRCULO. Si lo hiciste correctamente, una hormiguita muy simpática saldrá andando por el borde inferior derecho de la pantalla indicando que ya puedes jugar en el modo *Another World*. Como ya sabrás por las entregas anteriores del juego, esta nueva modalidad te permite disfrutar de nuevos retos en este magnífico juego.



BUST A MOVE 4

ANOTHER WORLD EN EL MODO ARCADE

En la pantalla de presentación pulsa TIRANGULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, TRIANGULO. Un pequeño personaje aparecerá en una de las esquinas. Ahora introdúcete en el modo *Puzzle* y elige *Arcade* para acceder a una nueva hornada de puzzles. Para obtener 5 personajes secretos tienes que terminar el modo *Story* y *Player vs. Computer*. Conseguirás a Madam Luna y a Dreg. Después, juega el *Win Contest* hasta que te enfrentes a un nuevo adversario. Gana al resto de contrincantes y serán tuyos.

● CARDINAL SYN

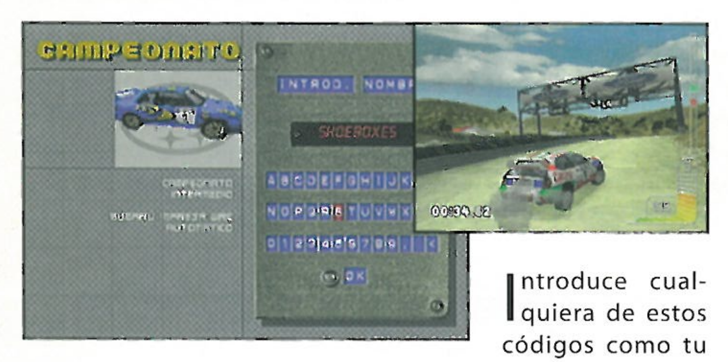
PERSONAJES OCULTOS



Cuando aparezca «Press Start» en la pantalla de presentación ejecuta uno de estos códigos. ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CIRCULO, R1, R2 para Kron. DERECHA (x3), ABAJO, CUADRADO para Bimorphia. ARRIBA, IZQUIERDA (x2), ARRIBA, CUADRADO para Juni. ARRIBA (x2), ABAJO (x2), TRIANGULO para Khan. ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, CUADRADO para Moloch. IZQUIERDA (x3), ARRIBA, CIRCULO para Vodu.

● COLIN McRAE

DE TODO UN POCO



Introduce cualquiera de estos códigos como tu nombre. OPENROADS para abrir todos los circuitos. SHOEBOXES para tener todos los coches. DIDDYCARS para que los vehículos sean pequeños. SKART para recorrer los circuitos en sentido inverso. WHITEBUNNY para el modo espejo. HOVERCRAFT para coches futurísticos. TINFOILED para coches plateados. MOONWALK para que disminuya la gravedad. SILKYSMOOTH, para que el juego vaya más suave. BAKCSEAT para que conduzca el coche el copiloto.

● COLONY WARS

SELECCION DE NIVEL Y FINALES



En la pantalla para introducir passwords pon una de estas contraseñas. Para obtener todas las misiones y finales «zX7z15EEvLax7Q0n». Para tener armas primarias infinitas utiliza «Tranquillex». Lo mismo pero con las secundarias «Memo*X33RTY». Los escudos infinitos los conseguirás con «Hestas*Retort». Para conseguir la selección de nivel «Commander*Jeffer». Si quieres desactivar todos los trucos para que el juego vuelva a la normalidad utiliza el password «All*cheats*off».

● COLONY WARS: VENGEANCE

PASSWORD CON TRUCO

Acude a la pantalla de *passwords* e introduce cualquiera de las siguientes contraseñas: «Blizzard» activa todos los códigos. «Stormlord» los desactiva. «Vampire» concede inmunidad. «Tornado» te da todas las armas. «Dark*Angel» para que las armas primarias no se calienten. «Chimera» para tener armas secundarias infinitas. «Avalanche» para tener misiles infinitos. «Hydra» para tener dinero. «Thunderchild» tendrás todas las naves. «Demon», selección de nivel y de finales.

● COOL BOARDERS 2

JEFE FINAL Y MUÑECO DE NIEVE



En *Halfpipe* consigue una puntuación de 38.0 o mayor para jugar como un Alien. Para jugar como el Jefe Final, completa el *Mirror Mode* en primer lugar. Si quieres jugar como el Muñeco de Nieve tienes que conseguir record en *Freestyle Mode*.

● COOL BOARDERS

MUÑECO DE NIEVE Y CIRCUITO OCULTO

El primer juego de esta saga nos sorprendió, tanto por el género como por su brillante calidad en aquellos momentos. Si ya has terminado con el *Special Stage* en sus tres categorías podrás escoger a un nuevo personaje, el Muñeco de Nieve. Sólo tendrás que comenzar una partida y elegir la mejor tabla alpina pulsando ARRIBA, CIRCULO y TRIANGULO. También hay un circuito secreto, para encontrarlo debes terminar todos los circuitos normales del CoolBoarders en todas sus categorías. Como curiosidad, es posible hacer que el comentarista hable con una divertida voz de pito. Acude a la pantalla de Opciones y pulsa SELECT cuarenta veces seguidas.

● COOL BOARDERS 3

CIRCUITOS, PERSONAJES y CABEZONES

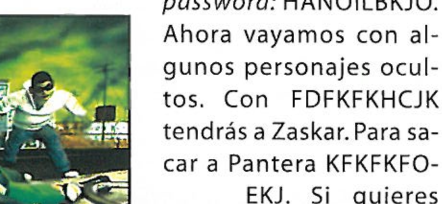


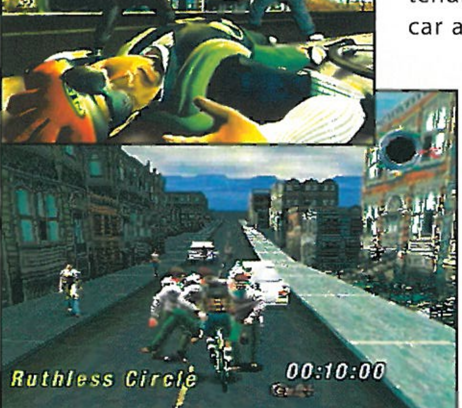
Pon como nombre «open_em» en *Tournament Mode* para tener a todos los personajes. Con «wonitall» abrirás todos los circuitos. Con «bigheads» podrás aumentar el tamaño de las cabezas con R2 y disminuirlo pulsando L2.

● COURIER CRISIS

PERSONAJE SECRETOS

En la pantalla de selección de circuito pulsa L1 y R2 simultáneamente para entrar en una fase secreta de *bonus*. Para entrar en un modo libre de juego introduce el siguiente *password:* HANOILBKJO. Ahora vayamos con algunos personajes ocultos. Con FDFKFKHCJK tendrás a Zaskar. Para sacar a Pantera KFKFKFOEKJ. Si quieres conducir una bici BMX con un gorila usa SAVAGEAPES. El último personaje proviene del espacio exterior. Para que sea seleccionable sólo tienes que utilizar la contraseña XFIFTYONEX.





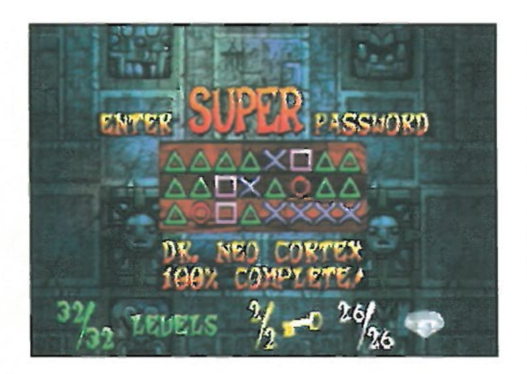
● CONTRA: LEGACY OF WAR

TODOS LOS TRUCOS

La división americana de KONAMI no hizo mucho honor a una saga inolvidable. De cualquier forma, para aquellos que intenten disfrutar con esta mediocre secuela, ahí van unos trucos. Todas las combinaciones que damos tienen que ejecutarse en la pantalla de presentación del juego. Para poder cambiar de arma pulsa L2, R2, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARIBA. Después durante el juego mantén apretado CUADRADO y pulsa TRIANGULO para cambiar el arma. La selección de nivel estará a tu disposición pulsando L2, R1, L1, R2, IZQUIERDA, DERECHA, CIRCULO, CUADRADO, R2, L2. Si quieres sacar a la luz un test de sonido pulsa R2, R1, L1, L2, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. Para conseguir continuaciones infinitas L2, R2, L1, R1, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA. Para contemplar todas las secuencias de vídeo tienes que pulsar L2, L1, R1, R2, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA. Para obtener nueve vidas pulsa L2, R2, L1, R1, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO. El juego oculta unos minijuegos, para acceder a ellos ejecuta uno de estos códigos en el menú principal, R2, R1, DERECHA, IZQUIERDA, L1 y L2. Y L2, L1, IZQUIERDA, DERECHA, R1, R2.

● CRASH BANDICOOT

EL SUPER PASSWORD

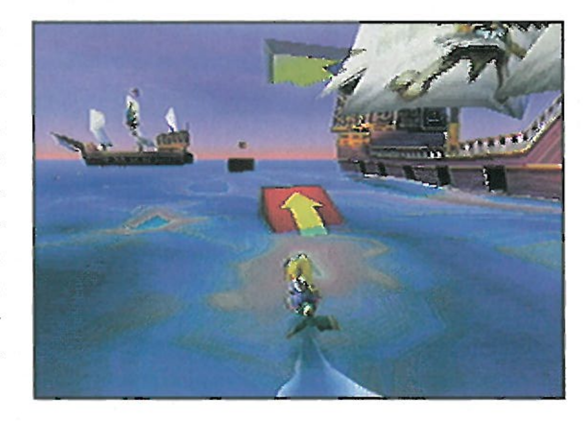


Los chicos de NAUGHTY DOG inauguraban con este título una de las sagas más populares para ***PLAYSTATION***. Introduciendo en la pantalla de *passwords* la contraseña que te mostramos a la izquierda, nada te impedirá acceder a los 32 niveles de CRASH BANDICOOT. Tendrás en tu poder las dos llaves ocultas y, por supuesto, todas las gemas que de otra forma tendrías que ir recogiendo durante el juego.

● CRASH BANDICOOT WARPED

DEMO OCULTA

Para entrar a uno de los niveles extra del juego debes conseguir cinco reliquias, que son los objetos que ganas en las pruebas de tiempo. Para acceder a todos ellos hay que conseguirlas todas. Para ver una *demo* de SPYRO THE DRAGON, en la pantalla de presentación, pulsa ARRIBA (x2), ABAJO (x2), IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO.



● CRASH BANDICOOT 2

UNOS CONSEJILLOS

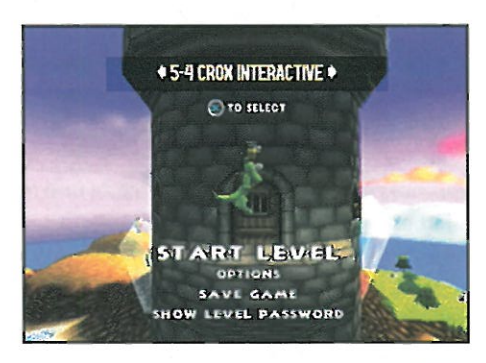


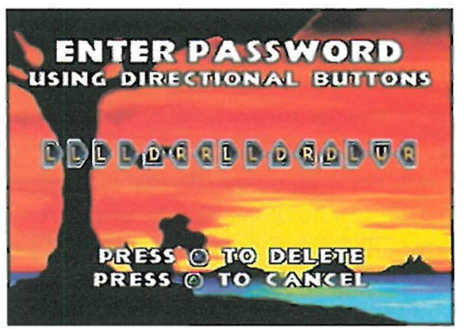
Cuando Crash muere en el juego, mantén pulsado ARRIBA y CIRCULO. Comprobarás que al volver a la vida tendrá un escudo para protegerse. En el nivel de las abejas asesinas, cuando te encuentres con las cinco primeras, elimínalas a todas en lugar de meterte bajo tierra para esquivarlas. Si lo consigues obtendrás dos vidas. Lo puedes repetir cuando quieras.

● CROC

ACCESO A TODOS LOS NIVELES

El primer plataformas en 3D para ***PLAYSTATION*** también tiene sus secretillos. Para acceder a todas las fases, incluida la Isla Secreta, acude a la pantalla de *passwords* e introduce la siguiente contraseña: IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA. Como consejo, si has fallado a la hora de calcular un salto, pausa el juego antes de que Croc comience a chillar. Pulsa SELECT y selecciona la opción *Quit Game* para salir del juego. Entonces elige No. Cuando aparezcan las opciones de *Quit Game* no selecciones ni *Continue* ni *Quit*. Pulsa X, y verás que ha aparecido una opción para salir del nivel en el que te encontrabas. Entonces puedes empezar esa fase de nuevo.







● DARKSTALKERS 3

LUCHADORES SECRETOS

Sin duda una de las mejores opciones en un juego de lucha es poder obtener a uno de los personajes ocultos. Pues aquí tienes como conseguir a tres nuevos luchadores en DARKSTALKERS 3. Ve a la pantalla de selección de personaje, colócate sobre la interrogante y pulsa el botón SELECT cinco veces para sacar a la luz a Male Shadow. Vayamos con el siguiente, en el mismo lugar y sobre la interrogante otra vez, pulsa SELECT siete veces para conseguir a Female Shadow. Para jugar como Oboro, colócate sobre Bishamon mantén apretado SELECT y pulsa cualquier botón.

● DEAD OR ALIVE

TODOS LOS TRAJES



Para conseguir los trajes *extra* de los personajes deberás terminar el juego con cada uno de ellos en una dificultad normal o mayor. Para jugar como Ayane tienes que tener todos los trajes, 14 para cada una de las chicas, 5 para cada personaje masculino y 3 para Raidou. Para sacar a este último a la luz tienes que terminarte el juego con todos y cada uno de los personajes. Si simplemente quieres luchar contra Ayane, tendrás que vencer a Kasumi en un tiempo inferior a cinco minutos.

● DESTRUCTION DERBY

DE TODO UN POCO



Para ser inmune a los golpes de los otros vehículos introduce «!DAMAGE!» como tu nombre. En el modo dos jugadores, utiliza como nombre del primero RIDGE y del segundo RACER. Entrarás en un circuito de un juego que ya te he dicho. También hay otro espectacular trazado oculto en DESTRUCTION DERBY. Es un lúgubre circuito presidido por las ruinas de un monasterio. Para acceder a él deberás introducir como tu nombre «REFLECT!». Con «DERBYMAN» el resto de coches se estropearán para ganar fácil.

● DESTRUCTION DERBY 2

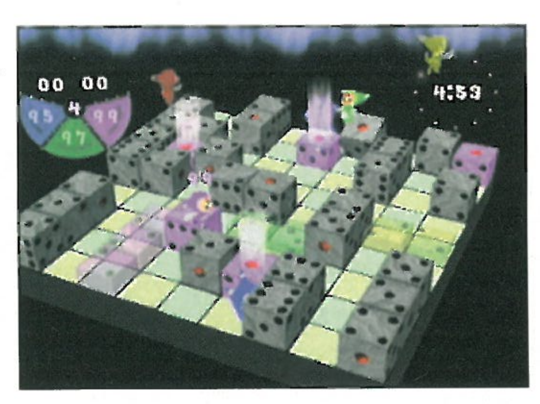
NOMBRES CON TRUCO

Para tener acceso a todos los circuitos selecciona una carrera, elige el modo Campeonato y pon como tu nombre «MACSrPOO». DESTRUCTION DERBY también oculta unos divertidos créditos que están animados. Si quieres verlos, de nuevo elige una carrera y en el modo Campeonato pon como nombre «CREDITZ». Finalmente, para disfrutar contemplando un vídeo de los programadores que han hecho el juego, en el modo Campeonato utiliza como tu nombre «ToNyPaRk».



DEVIL DICE

POR QUE ESPERAR



Si alguna vez has probado la opción *Wars Mode*, cuando ya has sido derrotado y sólo quedan enemigos controlados por la computadora, no tienes que esperar hasta que se eliminen entre ellos. Bastará con pulsar TRIANGULO para que sus acciones se aceleren y poder disputar una nueva partida. Por otro lado, si en la pantalla de presentación pulsas DERECHA aparecerá la palabra «Rules», explicando las reglas del juego acompañado con voz. La lástima es que están en inglés.

DIABLO

MAS DINERO



Si necesitas dinero, todo lo que tienes que hacer es comenzar una partida para dos jugadores. Entonces, transfiere el oro y la equipación de un personaje a otro. Salva en la tarjeta de memoria al personaje que ha recibido la mejor parte. Cuando cargas a este personaje bastará con vender todas sus propiedades para conseguir más oro. Vuelve a salvar. Podrás repetir esta operación tantas veces como desees.

DIE HARD TRILOGY

LA NAVE EXTRATERRESTRE



Para cambiar tu coche por una nave alienígena tienes que introducir el siguiente *password* para acceder a la fase de Central Park. Una vez allí, pausa el juego y colócate sobre la opción *Quit* pero sin abandonar la partida. Entonces mantén apretado R2 y pulsa DERECHA, CUADRADO, TRIANGULO, ABAJO, X, X, X. Verás entonces una pantalla de Rosswell. Regresa al juego y disfruta con tu nuevo vehículo.

XJ1GFT!7XMLG9
T74XMLD3K72X!
LG82RC8VMZKSH
HXWQZWM7GVHSJ

DOOM

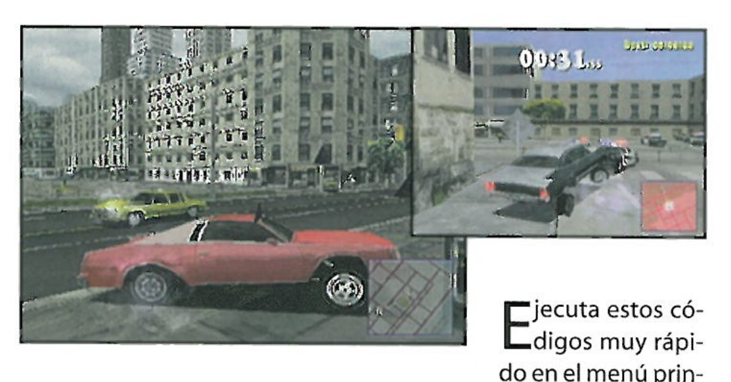
DE TODO UN POCO



Los siguientes códigos han de ser introducidos durante una partida y después de pausar el juego. Para pasar de nivel pulsa DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIANGULO, L1, CIRCULO, X. Para obtener inmunidad, ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO. Para tener todas las armas pulsa, X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Para acceder a todo el mapa pulsa, TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO.

● DRIVER

TODOS LOS TRUCOS



Ejecuta estos códigos muy rápido en el menú principal. Para inmunidad L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. Para coches en miniatura R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. Para que no haya policía L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. Para ver los créditos L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1. Bocabajo R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2. R2. Para tener ruedas grandes R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1. Dirección trasera R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.

● DRAGONBALL: GT FINAL BOUT

SEIS PERSONAJES NUEVOS

En la pantalla de presentación realiza la siguiente combinación: DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA. Escucharás un sonido confirmando que la has ejecutado correctamente. Ahora, al comenzar a jugar podrás comprobar que tienes acceso a seis luchadores completamente nuevos. Si quieres jugar como Goku 4, también en la pantalla de presentación (con Goku a la derecha y las instrucciones para entrar en el test de sonido) pulsa DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA. Volverás a escuchar un sonido si lo has hecho bien. Entonces, pulsa TRIANGULO cinco veces y X nueve veces. Si la cosa va bien oirás un nuevo sonido y la pantalla del menú presentará ahora una impresionante ilustración de Super Saiyajin Level 4 Goku. Mientras juegas con Vegeta o Majin Boo, pulsa DELANTE, ATRAS, ABAJO, ARRIBA y TRIANGULO (el botón por defecto para las bolas de fuego). De esta manera se autodestruirán. Esto tiene un efecto devastador en el oponente si conecta y absorbe más o menos la mitad de tu Ki Power.

● DUKE NUKEM 3D

RECUPERAR ENERGIA

Para restaurar tu energía, lenta pero efectivamente, sólo tienes que disparar a cualquier objeto que tenga agua (por ejemplo una fuente o una toma de agua para bomberos). Entonces permanece en el agua y mientras pulsa el botón de acción para comprobar cómo tu energía se va recuperando. También hay otra forma de recuperar la energía perdida. Cuando entres en unos servicios pulsa el botón TRIANGULO. Duke se dirigirá automáticamente a vaciar su vejiga y conseguirá 10 puntos.



● DUKE NUKEM: TIME TO KILL

INMUNIDAD, ARMAS Y LLAVES

Los siguientes códigos tienen que introducirse una vez pausado el juego. L2, R1, L1, R2, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, SELECT (x2) para inmunidad. L1, L2, ARRIBA, L1, L2, ABAJO, R1, DERECHA, R2, IZQUIERDA para todas las armas. IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, SELECT para munición infinita. ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO para tener todas las llaves.



● FIFA 99

GANAR SIEMPRE



Cuando estés perdiendo un partido, pausa el juego y ve a la selección de mando. Elige al otro equipo. Continúa el juego y cuando tengas el balón en tu poder marca en tu propia portería (es decir en la del equipo que quieres que pierda). Cuando tu equipo real tenga suficiente ventaja en el marcador, vuelve a efectuar el cambio en la selección de mando para controlarlo. Pero recuerda hacerlo antes de que el partido llegue a su conclusión.

● FIGHTING FORCE

SELECCION DE NIVEL



En la pantalla de presentación, en la que se ven las palabras *Player 1*, *Player 2* y *Options*, mantén apretados IZQUIERDA, CUADRADO, L1, R2 hasta que la palabra *Cheat Mode* aparezca en la parte inferior de la pantalla. Rápidamente selecciona opciones y podrás seleccionar inmunidad o comenzar en el nivel que prefieras. Nada te impedirá ver todo el juego.

● FINAL DOOM

MUNICION, ARMAS Y PASAR DE NIVEL

Como todo buen Doom que se precie, esta interesante secuela también cuenta con su propio y potente arsenal de trucos y, cómo no, para obtenerlos tendrás que pausar el juego y después introducir una de las combinaciones de botones que te ofrecemos a continuación. Para tener en tu poder todas las armas y munición infinita pulsa X, TRIANGULO, L1, ARRIBA, ABAJO, R2, IZQUIERDA, IZQUIERDA. Para que todas las áreas de una zona aparezcan en el mapa del nivel pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, L2, R2, L2, R2, R1, CUADRADO. Por supuesto, no podía faltar un truco para obtener inmunidad. Para que funcione tienes que pulsar ABAJO, L2, CUADRADO, R1, DERECHA, L1, IZQUIERDA, CIRCULO. Si lo que quieres es dejarte de tonterías y simplemente pasar de nivel, puedes conseguirlo pulsando lo siguiente: DERECHA, IZQUIERDA, R2, R1, TRIANGULO, L1, CIRCULO y X.

● FORMULA 1

TODOS LOS TRUCOS Y ALGUNO MAS

Introduce cualquiera de los siguientes códigos en la pantalla *Race Qualify*, y hazlo lo más rápido posible para que funcionen. En todos has de mantener apretado SELECT y después realizar la combinación. Con DERECHA, ARRIBA, TRIANGULO, IZQUIERDA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO conseguirás el *Buggy Mode*. Con ABAJO, ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO el *Bike Mode*. Con CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, CIRCULO, X el *Lava Mode*. Con IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, DERECHA, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO el *Gibberish Mode*. Con IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA un circuito extra. Con TRIANGULO, CIRCULO, DERECHA, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, DERECHA y CIRCULO obtendrás el más que curioso *Spanish Mode*.

● FORMULA 1 '98

SELECCIONAR STUNT TRACK

Formula 1 '98 oculta a los ojos del jugador en su interior un espectacular circuito. Para que puedas competir en *Stunt Track* (o *Grand Prix* of *Anaheim*) haz lo siguiente. Tan sólo tienes que utilizar como nombre de tu piloto la palabra «Cheesy Poofs». Una vez hecho esto, cuando vayas a seleccionar uno de los trazados del juego, podrás comprobar que hay uno nuevo justo después del de Suzuka, para que puedas seguir divirtiéndote a toda pastilla.





● FORSAKEN

MENU SECRETO

Los programadores de FORSAKEN han realizado un trabajo excelente. Y tampoco se han olvidado de incluir secretos en su criatura. Por ejemplo, si quieres activar el menú de opciones secretas de FORSAKEN tan sólo debes hacer lo siguiente. En el menú principal ilumina la palabra OPTIONS. Entonces ejecuta la siguiente combinación; IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA y X. Ahora tendrás acceso a todos los trucos que atesora el juego.

● FUTURE COP: LAPD

INMUNIDAD



Para conseguir inmunidad debes pausar el juego. Entonces ilumina la opción «Sound FX Volume» del menú que ha aparecido. Ahora pulsa CIRCULO, CIRCULO, SELECT, SELECT, X, CUADRADO. Selecciona la opción QUIT para abandonar el juego eligiendo «Yes». Si has introducido correctamente el código, la pantalla temblará. Finalmente, en la pantalla de *passwords* puedes introducir la contraseña «DYPYFASRHR» para conseguir todas las misiones completas y las armas *easter egg*.

● G-DARIUS

SECUENCIAS DE FMV Y CONTINUES

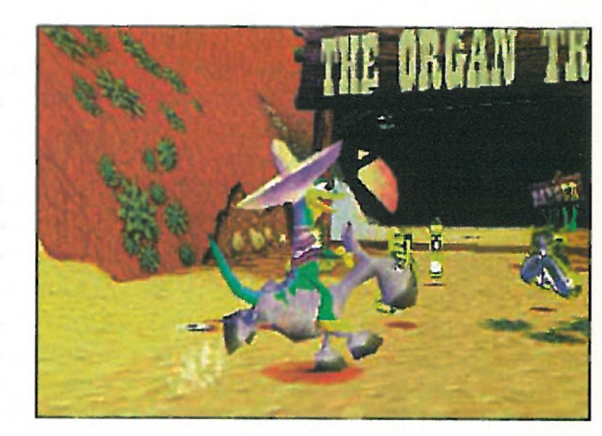


En un *shoot'em-up* como éste nada mejor que tener continuaciones infinitas. Pues bien, es posible conseguirlo aunque es un poco duro. Primero tienes que obtener 100 *continues*. Entonces entra en la pantalla de opciones y verás que eres capaz de cambiar el número de créditos hasta obtener un *freeplay*. Para ver todas las secuencias de *FMV* del juego sin terminártelo, ve al menú de opciones, sitúate en«Movie» y pulsa ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, entonces aprieta R1+R2+L1+L2 y pulsa START.

● GEX 3: DEEP COVER GECKO

DEBUG MENU

La tercera secuela de Gex es un excelente plataformas, como ocurría con sus predecesores. Y como buen seguidor de este género goza de una dificultad bastante ajustada. Por si tienes algún que otro problemilla con las aventuras de este lagarto, te descubrimos cómo hallar un menú de trucos oculto en el juego. Todo lo que tienes que hacer es comenzar una partida, pausar el juego, mantener apretado L2 y pulsar ABAJO, CIRCULO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO.



● GHOST IN THE SHELL

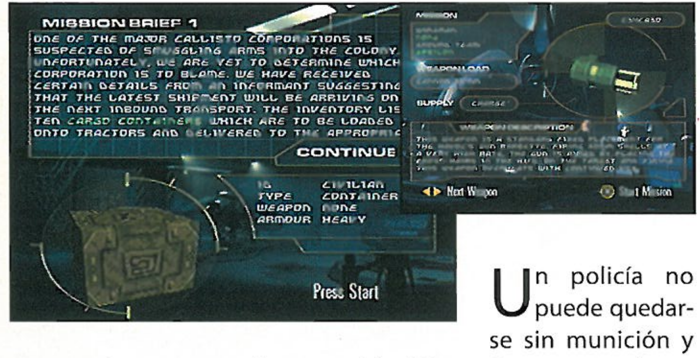
SELECCION DE NIVEL



Aquí tienes el código que te permitirá acceder a todos y cada uno de los niveles de GHOST IN THE SHELL. En el menú principal del juego pulsa R2, R1, CUADRADO, CUADRADO, ARRIBA, ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, R2, R2. Escucharás un sonido si lo has hecho bien. El juego también oculta una foto de Motoke Kusagi. Para verla deberás terminar el juego sin utilizar ni una sola continuación. Después, espera a que termine el final normal y los créditos para encontrar el retrato oculto.

● G-POLICE

MUNICION INFINITA



Un policía no puede quedarse sin munición y menos aún en un mundo como el de G-POLICE. Para conseguir que nunca te quedes sin balas, en la pantalla de *Weapons* mantén apretados L1, L2, R1, CIRCULO, TRIANGULO y CUADRADO simultáneamente. Entonces pulsa IZQUIERDA y lo habrás conseguido. El juego también esconde algunos niveles secretos. Normalmente para obtenerlos deberías completar el juego, pero puedes hacerlo introduciendo «PANTALON» en la pantalla de *password*.

● GRAND THEFT AUTO

CODIGOS SECRETOS



Utiliza como nombre uno de estos códigos para conseguir jugosas ventajas. GROOVY para todas las armas. WEYHEY para 9.999.990 puntos. THESHIT para todos los *items*. TURF para todas las ciudades. MADEMAN para todas las ciudades y todas las armas. BSTARD para todas las ciudades, armas infinitas y 99 vidas. CHUFF para que no haya policía. PECKINPAH para armadura, todas las armas y una tarjeta para salir de la cárcel. SATANLIVES para 99 vidas. EXCREMENT multiplicará por cinco tu puntuación.



● HEART OF DARKNESS

MENU SECRETO

Primero asegúrate de que tu ***PLAYSTATION*** está apagada. Ahora mantén apretados L1, L2, R1 y R2 simultáneamente en el mando para el segundo jugador y enciende la consola. No sueltes los botones todavía. Cuando el menú principal aparece utiliza el primer mando para ir al menú de opciones. Probablemente necesitarás a alguien que te ayude a realizar este truco, pero merece la pena. En el menú de opciones suelta los cuatro botones y verás que aparece un menú de trucos.

● HEXEN

MENU SECRETO



Para conseguirlo, dirígete al menú de opciones y allí colócate en la opción llamada *Pad Config.* Ahora aprieta R2 y pulsa DERECHA, ABAJO, DERECHA, TRIANGULO, X. En el menú principal habrá aparecido un menú llamado CHEATS. Comienza una nueva partida , pausa el juego y elige los trucos que deseas activar para facilitarte tus progresos en el juego. Entre las ventajas podrás encontrar *God Mode* (inmunidad), todas las armas y muchos más trucos que te alegrarán la vida, al menos mientras juegues a HEXEN.

● INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

SUPER SORPRESAS

En la pantalla de selección de juego ilumina «100m Free Style» y pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DEREECHA, CIRCULO, X. Cuando comiences la prueba los nadadores vestirán bikinis. Ahora daremos un breve repaso a las sorpresas que alberga el juego. En el Salto de Longitud o Triple Salto, si los tres dígitos de tu salto son el mismo entre la multitud aparecerá un topo. En el lanzamiento de peso si te ocurre lo mismo será un dinosaurio el que haga aparición entre la gente. En el lanzamiento de martillo si lanzas con la barra al máximo y con un ángulo de 60 grados, golpearás a un OVNI que caerá dentro del estadio. Lo mismo ocurre en el lanzamiento de jabalina. En el salto de altura, si te calificas con el primer intento coloca la barra 40cm más alto en el segundo intento. Si lo haces un globo recorrerá el estadio al realizar el tercer salto. Hasta luego Lucas.

● ISS PRO '98

EQUIPO ALL STARS



En este fantástico juego de fútbol, quizá el mejor de la historia, para conseguir el equipo All Stars que se esconde en el juego, en la pantalla de presentación tienes que iluminar la opción *Exhibition*. Entonces ejecuta la siguiente combinación: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CIRCULO y X. Si lo has hecho correctamente se escucharán aplausos para confirmarlo. Después, elige como equipo a Alemania, pulsa L1+R1 y selecciona con X.

● JET RIDER

TODOS LOS CIRCUITOS

Para abrir todos los circuitos de este juego de carreras de motos futuristas, sólo tienes que ir a la pantalla de opciones, poner la dificultad en *Amateur* y el presentador en *Male*. Vuelve a la pantalla principal y pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. Ahora tienes que regresar a las opciones y pulsa IZQUIERDA, X. Coloca la dificultad en *Professional* y el *Trophy Presenter* en *Rider's Choice*. Una vez más, has de retornar al menú principal. Ahora pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA. Si has ejecutado todos los pasos correctamente escucharás que alguien dice «Kaching!» y que ahora tienes acceso a todos los trazados del juego. Por último, si quieres disfrutar contemplando todos los finales, cambia la dificultad a *Amateur*, pon los turbos en *off* y los *grapples*. Ahora selecciona los créditos mientras aprietas L2.

● JET RIDER 2

TODOS LOS CIRCUITOS



Pon la dificultad en *Master* y 5 vueltas por carrera. Pulsa X sobre Li'l Dave. En la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, R2, R1, L2, L1. Pon 3 vueltas por carrera. Pulsa X en *Wild Ride*, vuelve a la presentación y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, R2, CIRCULO, L2 en cuatro segundos. Ahora pon el juego en *Amateur* sin turbos. Pulsa X en *Bomber* y en la pantalla de presentación pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA. Pon el juego en *Professional* con turbos. Ahora pulsa R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2 y tendrás todos los circuitos.

● JUMPING FLASH

SELECCION DE NIVEL Y SUPERSALTO

Como fue uno de los primeros juegos en aparecer para **PLAYSTATION** hemos dejado este huequecito para la nostalgia. Que no por ser uno de los que inauguraron el género de plataformas en esta consola deja de ser un grandísimo juego y bastante difícil, por cierto. Pues bien, aquí tienes cómo obtener una selección de nivel. En el menú principal pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, X, X, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO. Si lo has hecho bien el menú se tornará rojo. Ahora puedes pulsar START para elegir el nivel al que deseas viajar. Si quieres que las nubes vayan más rápidas, en la pantalla de presentación deberás pulsar L1+L2+R1+R2 y pulsar ARRIBA. Para obtener un salto más potente, en la selección de nivel pasa todas las fases hasta que aparezca la palabra «Extra». Empieza a jugar y podrás saltar hasta cinco veces.

● KENSEI: SACRED FIST

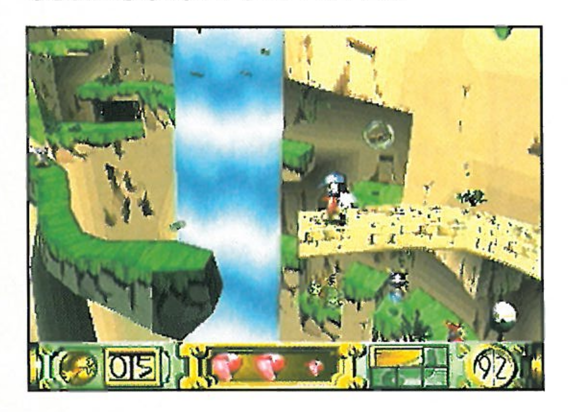
NUEVOS LUCHADORES



Si terminas el juego en dificultad normal, con Yugo podrás luchar como Akira. Si lo haces con Yuli podrás escoger a Quigtao. Con Douglas a Cindy. Al completar el juego con Allen obtendrás a Steve. Con Ann serás recompensado con Arthur. Con Heniz te darán a Kornelia. Terminando con Hyoma encontrarás a Sessue. Con David a Mark y con Saya a Genya.

● KLONOA

SELECCION DE NIVEL



Si consigues salvar a todos los prisioneros en todos y cada uno de los niveles del juego, serás conducido a un pequeño juego de *Bonus* llamado *Balue's Tower*. Debes alcanzar la cima y podrás contemplar un divertida escena. Después, serás recompensado con un menú para escuchar las melodías del juego y con una opción para seleccionar fase.

● MDK

INMUNIDAD, MORTERO, SELECCION DE NIVEL



Te vamos a echar una m ano. Para obtener el *God Mode* pausa el juego y pulsa ABAJO, L1, ARRIBA, CUADRADO, START, START, CIRCULO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, L1, CUADRADO. Quita la pausa y activa el truco para ser inmune. Si quieres seleccionar nivel en la pantalla de presentación pulsa IZQUIERDA, CIRCULO, TRIANGULO, ARRIBA, CUADRADO. Con los siguientes códigos, pausa el juego y pulsa ABAJO, R1, ARRIBA, CUADRADO. Ahora pulsa IZQUIERDA, R1, TRIANGULO, CUADRADO, DERECHA, CIRCULO, IZQUIERDA, IZQUIERDA para obtener el mortero. ABAJO, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO, ABAJO, CIRCULO, CIRCULO, DERECHA para el Nuke. ARRIBA, CUADRADO, R1, IZQUIERDA, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO para obtener la *Granada Sniper*.



● MEGAMAN 8

VIDAS EXTRA Y CONSEJILLOS

En el primer nivel del juego de esta veterana mascota de CAPCOM, después de entrar en el agua haz lo siguiente. Si tienes poca energía, retrocede y continúa avanzando hasta encontrarte con un grupo de árboles que guardan energía entre ellos. Destruye los árboles para conseguirla. Más pistas. En la fase de *Clown Man* patea una mega bola dentro de la boca del payaso para obtener una vida extra. Continuamos. En el nivel de *Tengu Man*, para contrarrestar el riesgo de saltar contra la corriente del viento haz lo siguiente. Salta al borde de las plataformas, dispara una megabola e inmediatamente salta. La bola te dará en el último momento en mitad del aire y saldrás despedido como un cohete hacia las alturas. Ahora ya no tendrás problemas para alcanzar sitios inaccesibles que estén situados a mucha altura.





● MARVEL SUPERHEROES

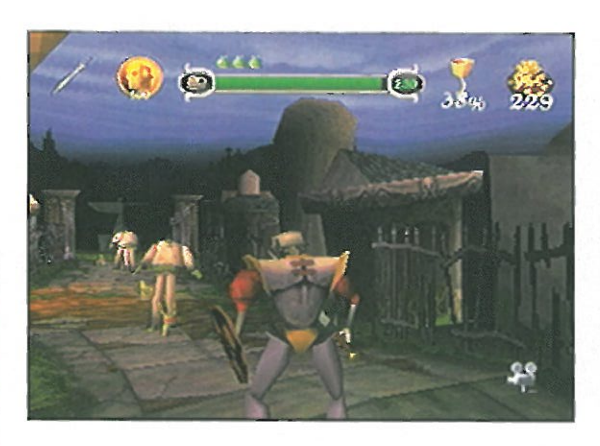
JUGAR COMO EL DR. DOOM



Para jugar como el Dr. Doom, termina el juego en cualquier nivel de dificultad. Elige *Arcade Mode* y asegúrate de que el cursor se encuentra sobre Spiderman (Capitán América para el 2º jugador). Pulsa ABAJO dos veces, manteniéndolo apretado la segunda vez. Entonces pulsa y aprieta patada débil, patada media y patada fuerte. Tienes que hacerlo muy rápido si quieres que el truco funcione.

● MEDIEVIL

MENU SECRETO



Pausa el juego, mantén apretado L2 y pulsa TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO (x2), TRIANGULO, IZQUIERDA, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, CIRCULO, IZQUIERDA (x2), TRIANGULO, DERECHA, CIRCULO, IZQUIERDA (x2), TRIANGULO, CIRCULO, ABAJO, CIRCULO (x2), DERECHA y habrás conseguido acceder a un menú secreto.

● MEGAMAN LEGENDS

DARK MEGAMAN



Para convertirte en *Dark Megaman* tienes que dar patadas a todas las máquinas expendedoras hasta que exploten. Después patea la lata que hay dentro de *Jetlag Bakery* en el *Apple Market*. Después de pasar un rato, Megaman comenzará a adquirir una tonalidad oscura. El proceso es lento y requiere mucha paciencia pero al final lo conseguirás.

● METAL GEAR SOLID
LA BANDANA



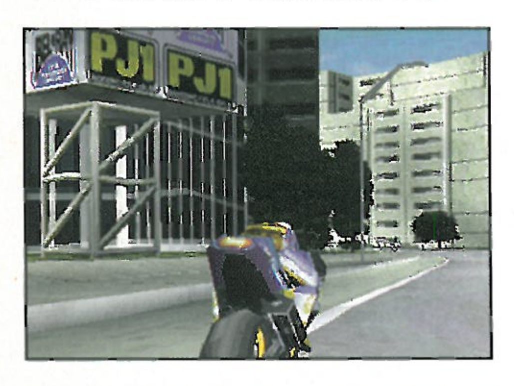
Si no te rindes cuando Ocelot te tortura y sales vivo del intento, al terminar el juego conseguirás ver el final bueno en el que salvas a Meryl. Ella te ofrecerá un objeto durante las escenas del epílogo. Cuando los créditos hayan terminado puedes salvar partida y comenzar una partida con la Bandana que te concederá munición infinita, y no tener que recargar tus armas en el combate.

● MORTAL KOMBAT 4
MENU SECRETO



Comienza una partida para dos jugadores. En la pantalla con los *Kombat Kode* introduce 302 213. Cuando el combate empiece, abandona la partida y acude a la pantalla de opciones. Ilumina la opción «*Versus screen enabled*» y mantén apretado RUN y BLOCK durante 10 segundos. Escucharás una risa indicando que ha funcionado y aparecerá un menú.

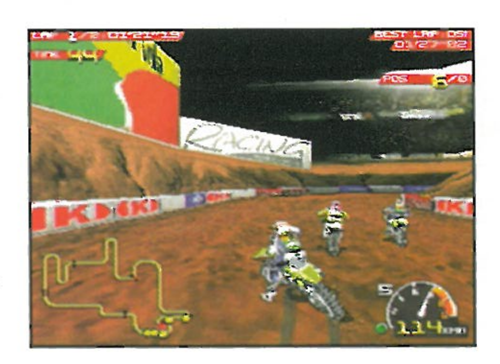
● MOTO RACER 2
TODOS LOS CIRCUITOS



Introduce tu nombre como «cdnalsi» para conseguir todos los circuitos del juego. Si lo haces con el nombre «ctekcop» encontrarás unas motos en miniatura. Para acceder a los circuitos al reverso pon «cesrever». Una vez que has introducido los códigos el juego te preguntará otra vez para que introduzcas un nombre, ahora puedes poner el que te de la gana.

● MOTO RACER
CIRCUITOS, CREDITOS ADVERSARIOS LENTOS

En la pantalla de presentación de este fantástico juego de motos, pulsa ABAJO, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, CIRCULO, L2, TRIANGULO, X y tendrás los 10 trazados al revés. ARRIBA, CIRCULO, L1, ABAJO, TRIANGULO, L2, CIRCULO, IZQUIERDA, R1, X para obtener todos los circuitos nocturnos. Con ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO, L1, CIRCULO, L2, ABAJO comprobarás que tus adversarios ahora van más despacio. Con ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, TRIANGULO, R1, TRIANGULO, R2, ARRIBA, ARRIBA, X conseguirás un *turbo boost*. Para ver los créditos pulsa CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, X. En la pantalla de START/OPTIONS pulsa ARRIBA, ABAJO, R2, L2, ABAJO, ARRIBA, L1, X para conseguir las motos enanas.





● MOTORHEAD
SUPER PASSWORDS

Hemos conseguido una serie de *passwords* que te van a ofrecer unas ventajas que no puedes rechazar de ninguna forma. Así que no pierdas tiempo y acude a la pantalla de introducir contraseñas. Si quieres que todos los coches del juego pasen a tu posesión y poder correr en todos los circuitos con ellos, pon como contraseña LASTCODE. Para contemplar una *demo* alucinante de lo que es capaz de hacer este título, introduce la palabra INSANITY. Hay un truco que te permitirá ver lo que transcurre en pantalla como si fuera más rápido: SOFTHEAD. También hemos descubierto que existe otra cámara, en este caso aérea, con el *password* SUPERCAR. Si tu deseo es que el juego vuelva a la más completa normalidad, bastará con que pongas la contraseña NOCHEATS, y así jugar sin ninguna ayuda o añadido especial, y acabártelo por ti mismo.





● MOTOR TOON GRAND PRIX 2
OPCIONES EXTRA

Selecciona la opción *Goodies* del menú principal. Mantén apretados L1, L2, R1 o R2 y pulsa SELECT. Aparecerán cuatro números en pantalla. Para poner una cifra en ellos tienes que usar R1=1; R2=2; L1=4; L2=8. Por ejemplo, para colocar un 6 debes pulsar R2+L1 y pulsar SELECT para aceptarlo. Aquí tienes unos cuantos códigos. Para personajes extra 4E43 (E=L2+L1+R2). Para los circuitos secretos 4154. Para el modo Tank Combat 5443. Para el juego de los submarinos 5358. Para el modo Motor Toon R 4631. Recuerda que después de cada uno de los números debes pulsar SELECT, por ejemplo 4631 sería mantener pulsado L1 y pulsar SELECT, mantener pulsados L1+R2 y pulsar SELECT, apretar R1+R2 y pulsar SELECT. Por último mientras mantienes pulsado R1 pulsa SELECT y habrás accedido al modo Motor Toon R.

● NBA LIVE '99
DESEQUILIBRAR A LOS DEFENSORES



Cuando llevas el balón, espera a que el defensor se acerque. Mientras driblas, mantén pulsado R2 y pulsa la dirección como si estuvieras driblando hacia adelante. Después deja libre R2, rápidamente pulsa CUADRADO y entonces dribla en la dirección opuesta a la que lo hiciste la primera vez. El defensor fallará en su intento de quitarte el balón y encestarás.

● THE NEED FOR SPEED
LA AMETRALLADORA

Si quieres que los trucos que te explicamos abajo funcionen dándole aún más vida al juego tienes que seguir estos pasos. Primero elige *Tournament Mode* y, una vez dentro, en la pantalla de *passwords*, utiliza la palabra TSYBNS. Ahora, elige el modo *Head to Head*, y entonces, nada más elegir el vehículo de tu adversario, mantén apretados ARRIBA, IZQUIERDA, L1, CUADRADO, CIRCULO hasta que la carrera de comienzo y verás que tu coche tiene una ametralladora. Más curiosidades del juego. Para correr en un circuito del desierto, cuando estés seleccionando *Rusty Springs* mantén apretados L1 y R1 simultáneamente. Si quieres descubrir una modalidad tipo RIDGE RACER mantén pulsados L1 y R1 a la vez mientras seleccionas el número de vueltas que quieres dar en una carrera.

NEED FOR SPEED 2

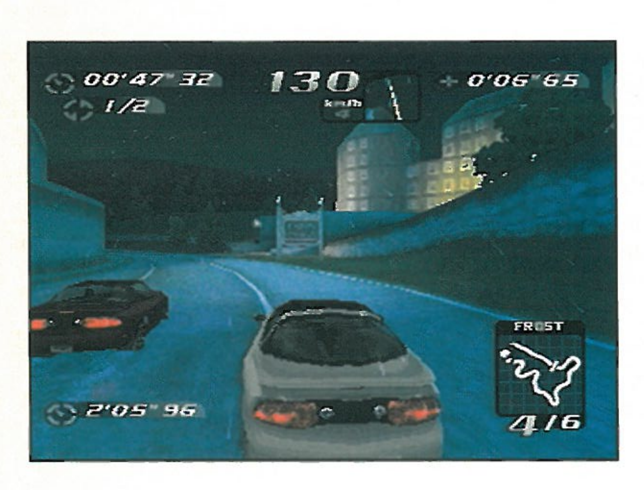
TODOS LOS VEHICULOS

Acude a la pantalla para introducir *passwords* y utiliza los códigos que te ofrecemos a continuación. Cada uno de ellos te ofrecerá un vehículo completamente diferente. Ahora podrás pilotar un Mercedes, un Volvo, una limusina, un jeep, un autobús, un Audi Quattro, un trailer y otras monturas más extravagantes como una carreta pero sin caballos, un tiranosaurio, un tronco y muchas más sorpresas que debes descubrir.

ARMYME	LCME	STDAME
BEETME	LILZIP	STDBME
BMRME	LIMOME	STDCME
BNZME	LOGME	TRAMME
BUGME	MAZME	TREXME
BUSME	OUTHME	VANME
CITME	QUATME	VOVME
CRATME	SEMIME	WAGOME
JEPME	SNOWME	YJME

NEED FOR SPEED 4

VEHICULO SUPERPESADO



Antes de que aparezca la pantalla de carga para una carrera pulsa START, entonces mantén pulsado IZQUIERDA, CUADRADO y CIRCULO a la vez hasta que la pantalla de carga desaparezca. Al empezar la carrera podrás comprobar que tu coche ha adquirido un peso descomunal y que puedes enviar a tus oponentes a freir espárragos de un solo golpe.

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

SELECCION DE NIVEL Y SECUENCIAS FMV



Para seleccionar nivel, en el menú principal mantén apretado R1 y pulsa ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA. Si quieres ver todas las secuencias, mantén apretado R1 y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA.

NEED FOR SPEED 3

CIRCUITOS OCULTOS Y TODOS LOS COCHES

Utiliza como tu nombre una de estas palabras y obtendrás un recompensa. Para acceder a Empire City, «mcityz». Para acceder a Scorpio 7, «Gldfsh». Para competir en Spacerace, «Mnbeam». El circuito de las cavernas saldrá con «Xcav8». El circuito The Room se obtiene con «Playtm». El último circuito oculto lo verás con «Xcentry». Ahora vamos con los coches. Si quieres el Jaguar utiliza «1jagx». El Mercedes saldrá a la luz con «amgmrc». Un coche llamado el Niño lo conseguirás con «rocket». Para obtener nuevas perspectivas con la cámara, «Seeall». Por último, si quieres obtener todos los coches que oculta NEED FOR SPEED 3 y tener acceso a todos los trazados, exceptuando los ocultos (que son los primeros que he citado), bastará con que utilices como tu nombre la palabra «spoilt».





● ONE

TODAS LAS ARMAS Y SELECCION DE NIVEL

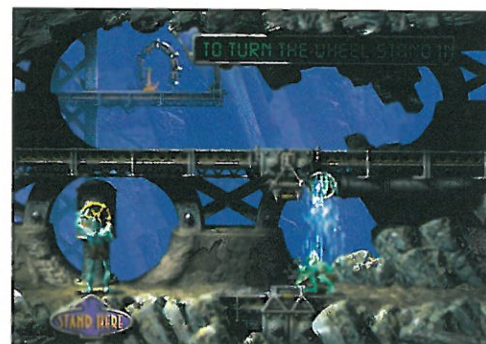


Sin duda este adictivo juego posee una dificultad endiablada en algunos momentos y además un arsenal de armas impresionante como habréis podido comprobar. Supongo que a todo el mundo le encantaría poder probarlas todas sin tener que trabajárselo mucho avanzando fase a fase. Pues es posible conseguirlo utilizando «Maxpower» como *password*. Si además quieres visitar todos y cada uno de los niveles, utiliza la palabra «Hevyfeet» para desbloquear el acceso. ONE también oculta un completo menú de opciones secretas. En él serás capaz de seleccionar fase, incluso el área dentro de dicha fase que deseas visitar, gozar de inmunidad ante los proyectiles enemigos y, por supuesto, tener todas las armas. Para conseguir este «todo en uno» tienes que utilizar el *password* «HEYBUDDY» y los problemas desaparecen.



● ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

SELECCION DE NIVEL, INMUNIDAD Y ESCENAS



Para pasar de nivel mientras juegas mantén apretado R1 y pulsa CIRCULO (x2), X (x2), CUADRADO (x2). Para la inmunidad aprieta R1 y pulsa CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X, ABAJO (x3), TRIANGULO, CUADRADO, X. Si quieres ver todas las escenas, cuando Abe grita en el menú, aprieta R1 y pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA.

● PARAPPA THE RAPPER

EL FINAL BUENO

Aunque parezca reservado para los más virtuosos en un juego donde el ritmo desempeña un papel tan crucial, seguro que merece la pena llegar a ver el final bueno de PARAPPA THE RAPPER (en la redacción, y para que os hagáis una idea de lo que cuesta, el único que ha sido capaz de conseguirlo ha sido nuestro rapero de bolsillo **Doc**). Ahora explicaremos cómo conseguirlo. Primero tienes que terminar todos y cada uno de los niveles con un COOL como puntuación. De esta forma obtienes un nuevo nivel donde Sunny Funny y Katy Kat se marcan un baile encima de una mesa. Es posible cambiar la perspectiva de la cámara con el *control pad*. También podemos efectuar un *zoom* jugando con los botones R1 y L1. Incluso podemos llegar a cambiar las ropas de Sunny y Katy con la X y el TRIANGULO. Te recuerdo, además, que una vez conseguido el COOL en el último nivel puedes rapear a tu manera pulsando los botones (más o menos) al azar. Es posible conseguir 3000 puntos si aguantas mucho tiempo.

● PITFALL 3D

PASSWORD CON TRUCO



Ahí van unos *passwords*. Con la palabra STEVECRANEME obtendrás 99 vidas. Con BIGHEADHARRY el protagonista será cabezón. Para jugar con el PITFALL original bastará con utilizar como contraseña CRANESBABY. Dentro de este juego, con R1+R2 verás la cara de un programador. R1+CIRCULO hará aparecer a su hija. R1+TRIANGULO en una pantalla con cocodrilos les hará hablar. L1+L2 te concederá vidas infinitas.

POCKET FIGHTER

AKUMA Y KEN



En la pantalla de selección de personaje sitúate sobre Ryu y pulsa IZQUIERDA hasta que aparezca Akuma. Si te colocas sobre Ken y pulsas DERECHA, verás aparecer a Dan. Ambos serán seleccionables para jugar. Si un combate no te ha ido muy bien y quieres repetirlo, al final mantén apretados L1, L2, R1, R2, SELECT y START. El combate volverá a empezar de nuevo para que demuestres de lo que eres capaz de hacer en el ring.

POINT BLANK

AMETRALLADORA Y ESCOPETA EN QUEST MODE



En el modo *Quest* encontrarás una potente escopeta y una ametralladora en el último nivel. Exactamente ve a la segunda ciudad (la que no tiene posada), y dirígete hacia el Sur por el borde Este. A medio camino hallarás una entrada secreta al bosque. Cuando llegas al otro lado ve hacia el Norte para encontrar la escopeta, y si te diriges hacia el Sur podrás conseguir la ametralladora.

PORSCHE CHALLENGE

LOS COCHES SALTAN Y SUPER COCHE



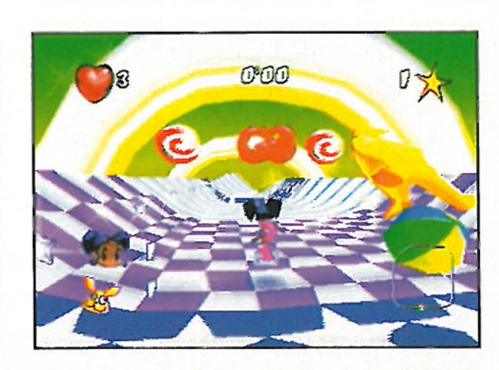
Para que todos los coches salten espectacularmente durante una carrera, bastará con que en el menú principal pulses ARRIBA+CUADRADO, ARRIBA+CIRCULO, ARRIBA+CUADRADO, ARRIBA+CIRCULO, ARRIBA+CUADRADO, ARRIBA+CIRCULO. Si quieres conducir un súper coche pulsa SELECT+CUADRADO, SELECT+CIRCULO, SELECT+CUADRADO, SELECT+CIRCULO.

PSYBADEK

INMUNIDAD Y SELECCION NIVEL



El concepto de PSYBADEK puede parecer un tanto extraño, pero los que se han puesto a jugar en serio con él han disfrutado de lo lindo. Si alguien ha tenido algún que otro problemilla, porque el juego es de los que se las trae, hemos obtenido unos *passwords* que seguramente le serán de mucha utilidad. Por ejemplo, el primero abre el acceso a todos los niveles del juego. Acude a la pantalla para introducir *passwords* y pon GOANYWHERE. Si aún así continúas pensando que este título es demasiado difícil puedes utilizar esta contraseña para obtener inmunidad total: DONDAHAOS. Para los más experimentados con el manejo de la tabla sobre la que se desplaza el protagonista les vamos a proponer que prueben este código que aumenta su velocidad de forma considerable: DEKPOWERUP.



● R-TYPE DELTA

POWER UPS AL 100%

Vaya trucazo que hemos conseguido para el que sin duda podemos considerar como uno de los mejores *shoot'em-up* de **PLAYSTATION**. Si quieres tener a tope todos los *power ups* de tus armas haz lo siguiente. Durante cualquier momento del juego pulsa START para pausarlo y entonces mantén apretado L2 para introducir cualquiera de los códigos que te ofrecemos a continuación. Para conseguir el 100% del *Force Power* pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO+TRIANGULO. Para el *Red Power* pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO+CUADRADO. Para el *Blue Power* pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO+X. Para el *Yellow Power* pulsa IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO+CIRCULO.





● EL QUINTO ELEMENTO

SELECCION DE NIVEL



La versión de la película protagonizada por **Bruce Willis** para ***PLAYSTATION***, a pesar de no encontrarse a la altura del largometraje, puede ofrecer buenos momentos a los amantes de las aventuras. Si quieres obtener una opción que te permite seleccionar nivel, todo lo que tienes que hacer es pulsar CIRCULO, CUADRADO y L2 en la pantalla con el menú principal del juego y lo habrás conseguido.

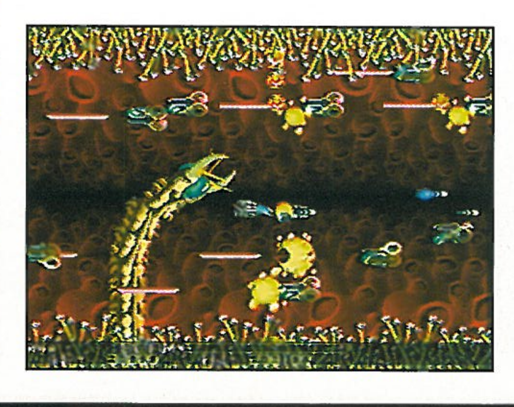
● RALLY CROSS

NOMBRES CON TRUCO

Introduce cualquiera de estos códigos como si fuera tu nombre en la pantalla de records o cuando comienzas un campeonato para conseguir jugosas ventajas. Estos trucos sólo pueden ser introducidos de uno en uno por cada partida. Con «fat tires» conseguirás tener unas ruedas anchas. Con «no wheels» los vehículos no tendrán ruedas. Con «float» la gravedad será mínima. Si utilizas «stone» los coches serán superpesados. Al usar «spinner» se reduce la fricción de las ruedas y los coches irán más rápido. Pero si aún quieres ir más deprisa utiliza «banzai». Para que el agua y el barro no frenen tu carrera pon como nombre «noviscous». Si quieres que la gravedad sea realista, pon «radbrad». Con «wheels» los coches tendrán ruedas extra. Finalmente, con «high_time» tendrás que ser más habilidoso en las curvas. Una buena oportunidad de volver a echarte unas partiditas con RALLY CROSS.

● R-TYPES

SELECCION DE NIVEL Y NAVE MAS LENTA



Para seleccionar nivel colócate sobre R-TYPE o R-TYPE II en la pantalla de presentación. Entonces pulsa rápidamente L2 (x10), R2 (x10). Comienza una partida y al pulsar START comprobarás que tienes acceso a cualquier nivel y a las secuencias en *FMV*. Si quieres que la nave vaya más lenta, pausa el juego y mantén apretado L2. Entonces pulsa DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA y X.

SUPERTRUCOS

● RASCAL

SELECCION DE NIVEL



Acude a la pantalla de *passwords*. Una vez allí introduce la siguiente contraseña: «HOUSE». Ahora comienza una partida nueva. Cuando estés jugando pulsa R1 para cambiar a un nivel diferente o R2 para acceder a otro área de dicho nivel. Con este código, pasa todas las fases hasta llegar a la secuencia final. Espera hasta que aparezcan los créditos. Pasa los nombres por dos veces hasta que aparezcas en la casa. Al teletransportarte a la casa serás invisible.

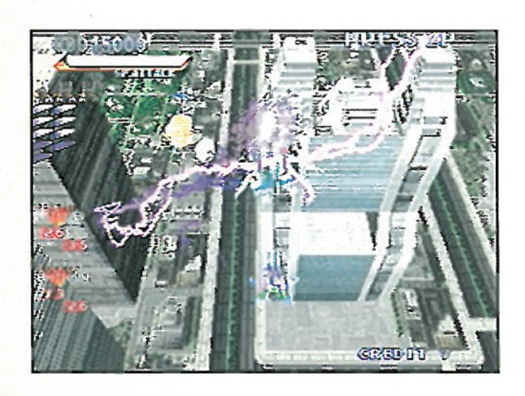
● RALLY CROSS 2

TODOS LOS COCHES Y CIRCUITOS

Aquí tienes unas cuantas ayudas para que le saques todo el partido a este fenomenal simulador de conducción. Para comenzar el juego con todos los coches y todos los circuitos pon como tu nombre «PREALL». Para que el juego no detecte las colisiones entre vehículos utiliza la palabra «INCORPEREAL». Si por el contrario prefieres que el juego tenga la misma detección y sus coches el mismo comportamiento que en el primer RALLY CROSS, debes empezar una nueva sesión con el nombre «LEADSHOT». Para que el juego regrese a la normalidad bastará con poner «MOONEY». Si sólo quieres que aparezca todo el catálogo de vehículos que atesora RALLY CROSS 2 introduce como tu nombre «MOOBMOOB». Para que la gravedad casi no afecte a las carrocerías utiliza «AIRFILLED». Si quieres desvelar nada más los coches y circuitos de *Pro Level* pon «PREPRO». Para obtener lo mismo pero en el nivel *Veteran* pon como nombre «PREVET».

● RAYSTORM

CREDITOS INFINITOS



Para conseguir créditos infinitos, en la pantalla de presentación, cuando aparecen las palabras «Press Start Button» mantén apretados L1, L2, R1, R2 y pulsa START. Continúa apretando los botones de arriba y pulsa ARRIBA (x7), ABAJO, ARRIBA (x4). El cursor se colocará sobre *Option*. Ahora pulsa START en opciones. Ve a la configuración del juego y coloca en *off* la opción de *Credit Limit*.

● RAYMAN

10 CONTINUACIONES Y RAYMAN GRANDE





Cuando has perdido tu última vida y apenas te quedan 2 o menos *continues*, en la pantalla donde indica el número de continuaciones que te restan, y si quieres seguir jugando, pulsa START para continuar y ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA. Si lo has hecho bien verás aparecer 10 *continues* en la pantalla. Si quieres que RAYMAN aumente de tamaño, después de que aparezca el logo de UBI SOFT pulsa y aprieta L1, L2, R1, R2. Mantenlos así hasta que la animación con el ladrillo aparezca. Sigue presionando dichos botones y pulsa START. Ahora, mantén apretados todos los botones incluido START. Después suéltalos todos y verás que la pantalla se vuelve completamente negra. Si pausas el juego y pulsas CIRCULO, CIRCULO, IZQUIERDA, CIRCULO, CIRCULO mientras mantienes apretado R2 serás testigo de un extraño efecto sobre el juego.

● RESIDENT EVIL

LANZACOHETES Y TRAJES NUEVOS

Para obtener el lanzacohetes con munición infinita tienes que terminar el juego en menos de tres horas. Espera a que el juego comience de nuevo y elige jugar otra vez. Comprobarás que ahora tienes en tu poder la temible arma desde el principio para que la aventura se convierta en un simple y vistoso paseo. También es posible conseguir nuevos trajes para los personajes. Debes encontrar todos los *MO disks* en el laboratorio. Después, hay que introducirlos en el ordenador que hay sobre la pared y las puertas se abrirán. Avanza hasta que llegues a la cuarta planta y termina con el Tyrant por primera vez. Después libera a Jill o Chris dependiendo de con quien estés jugando. Deja espacio en tu inventario para la batería que tienes que coger más adelante. Cuando llegues al helipuerto enciende una bengala y verás que al intentar aterrizar el helicóptero el Tyrant rompe el suelo. Tras dispararle unas 10 veces recibirás el lanzacohetes, con un tiro de este arma bastará un disparo para matarle. Al terminar el juego habrás recibido una llave y te indica que la uses en la segunda planta de la mansión, donde hay una habitación sin explorar con los trajes.

● RESIDENT EVIL 2

MODOS TOFFU Y HUNK



Para jugar como Hunk tienes que acabar los escenarios A y B con ambos personajes con un *ranking A*. El juego te dará la opción de grabar una partida para empezar a jugar con Hunk. Si quieres sacar a la luz el modo Toffu, tienes que repetir la misma operación que antes pero 6 veces con un *ranking A*, una tarea casi imposible, sólo apta para aquellos que tengan paciencia suficiente. Para conseguir el *ranking A* tienes que terminar el juego en menos de 3 horas sin utilizar ningún spray de primeros auxilios.

● RIDGE RACER

COCHE NEGRO, CIRCUITOS AL REVES

Para conseguir el impresionante coche negro de RIDGE RACER no te quedará más remedio que hacer la mejor carrera de tu vida y vencerle. También se pueden obtener el resto de los coches en la pantalla de carga al principio del juego. Tienes que derribar todas las naves en cada una de las oleadas de GALAXIAN para conseguir una puntuación perfecta. Al comenzar una partida comprobarás que tienes más vehículos para elegir. Para cambiar la música, cuando estás disputando una carrera pausa el juego. Abre la consola y sustituye el CD de RIDGE RACER por un CD de música. Cierra la tapa, quita la pausa y disfruta de la competición escuchando mientras juegas tu música preferida. Para desvelar el modo *reverse* en los nuevos circuitos comienza una carrera en uno de ellos. Da la vuelta al coche y cuando alcances las 60 millas por hora pasa a través del muro y ya podrás recorrer el circuito al contrario. Para conseguirlo en los circuitos normales, empieza una carrera y da la vuelta al coche justo antes de encontrarte en el trazado principal. Según te acercas a la línea de salida, verás un muro y una señal que dice que vas en dirección contraria. Conduce a través del muro y ya podrás recorrer los circuitos a la inversa.

● RIDGE RACER REVOLUTION

COCHES Y MODO REVERSE

Para obtener todos los coches extra tienes que terminar con todas las naves de GALAGA '88 consiguiendo una puntuación de 40. Ve a la pantalla de selección de vehículos y elige el que más te guste. Puedes emplear un truco en el GALAGA '88. Si mantienes pulsado L1, R1, TRIANGULO, SELECT y ABAJO simultáneamente en cuanto empieza, un láser destruirá todas las naves. Otro efecto puedes conseguirlo si al elegir la opción *Time Trial* mantienes pulsados CUADRADO y X. Al comenzar la carrera verás que estás conduciendo pequeños vehículos con ruedas gigantescas. Como consecuencia de utilizar este truco, los coches pasarán de ser normales a ser miniaturas. Cuando comiences una carrera avanza un poco, si te das la vuelta deberías encontrarte con un muro. Acelera a tope y conduce hacia él a toda velocidad. Si lo has hecho bien pasarás a través y empezarás de nuevo la carrera, sólo que esta vez en dirección contraria al trazado original. Una vez que has terminado con todos los circuitos y vencido a los coches secretos consigues un nuevo grupo de trazados. Al terminar con ellos en modo *reverse* conseguirás la opción de elegir la hora del día en la que deseas disputar una carrera.

● RIDGE RACER TYPE 4
EL COCHE DE PACMAN



Cuando hallas obtenido la nada despreciable cantidad de 320 vehículos, aparecerá un nuevo modelo. Se trata del coche de Pacman que está situado en el noveno puesto en tu garaje. También conseguirás una nueva melodía llamada «Eat Em Up». Un consejo, al principio de cada carrera, si mantienes apretados L2 y R2 simultáneamente, tu coche conseguirá una superaceleración desde el comienzo.

● RIVAL SCHOOLS
LOS MINI-JUEGOS



Para obtener el mini-juego *Target Mode* tienes que terminarte el juego con cualquier luchador y en cualquier dificultad. Si lo haces como Shoma en la dificultad más alta obtendrás el *Home Run Mode*. Si lo haces como Roberto, con la misma dificultad accederás a *Shoot-Out Mode*. Si lo consigues con Natsu, también en la dificultad más alta, entrarás en el minijuego llamado *Service Mode*.

● ROAD RASH 3D
EVITAR LAS COLISIONES



Aqué resulta fastidioso salir volando cuando un coche se estrella contra nuestra moto. Bien, pues ahora puedes evitarlo. Cuando estás a punto de estrellarte, aprieta la aceleración tres o cuatro veces de tal forma que el piloto ejecute un caballito con su montura. De esta forma puedes utilizar los coches como si se tratara de una rampa y realizar espectaculares saltos sin sufrir ningún daño.

● ROLLCAGE
EL SUPERPASSWORD

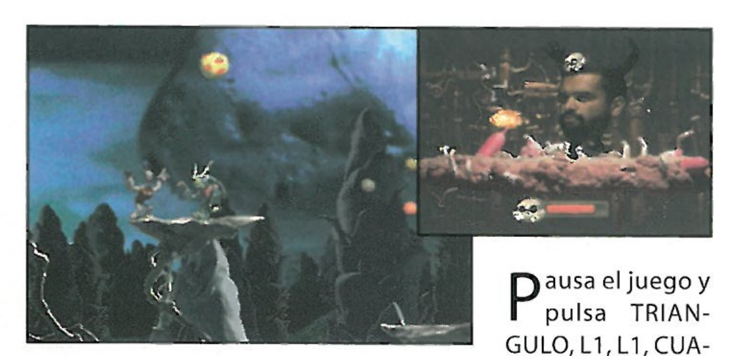
Si quieres abrir todas las ligas, el *mirror mode*, *mega trial*, coches y circuitos del juego, tendrás que utilizar como *password* la palabra MAXCHEAT. Para ver los mejores tiempos de los programadores en su criatura bastará con introducir el *password* BESTLAPS. Como curiosidad, con la contraseña AIRHORNS, cuando estés disputando una carrera podrás pulsar SELECT para escuchar la bocina de tu vehículo. ROLLCAGE tiene una opción llamada *Deathmatches*. Si quieres sacarla a la luz deberás acabar en primer lugar en todos los circuitos de la liga. Para conseguir un súper turbo en las salidas haz esto. Elige a Jet como tu conductor. Cuando la carrera está a punto de comenzar escucharás «3, 2, 1...GO!». Pues bien, cuando el contador llegue a 1 aprieta el acelerador y obtendrás una aceleración impresionante, tan impresionantes como los *passwords* de antes.





● SKULLMONKEYS

CODIGOS SECRETOS



Pausa el juego y pulsa TRIANGULO, L1, L1, CUADRADO, DERECHA, CIRCULO, TRIANGULO y ABAJO para pasar de nivel. Para obtener un buen número de vidas pulsa L1, TRIANGULO, ABAJO, IZQUIERDA, CIRCULO, SELECT, CUADRADO, DERECHA. Para obtener un más que útil escudo ejecuta esta combinación: R2, CIRCULO, CIRCULO, ABAJO, IZQUIERDA, CIRCULO, DERECHA, ABAJO. Si deseas encontrar un nivel *extra* y más vidas, en la pantalla de *password* introduce esta contraseña: R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, L2.

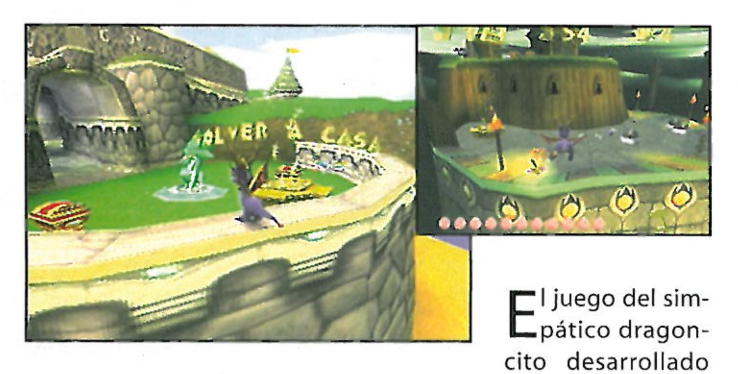
● SOUL BLADE

FINALES ALTERNATIVOS Y 8º ARMA

Aquí tienes cómo conseguir los finales alternativos del juego. Con Mitsurugi tienes que usar el mando para evitar que los disparos de Tanegashima te alcancen. Después utiliza CUADRADO o TRIANGULO para asestarle el golpe final y ver el final alternativo. Con Seung Mina mantén pulsado X y presiona DERECHA o IZQUIERDA para conseguirlo. Para ver el otro epílogo de Li Long deberás pulsar CUADRADO o TRIANGULO repetidamente. Con Taki sólo tendrás que pulsar X. Ahora vayamos con Voldo. Pulsa ARRIBA y ABAJO muy rápido hata que Soul Edge se rompa, incluso puedes cambiar el ángulo de cámara mientras Voldo habla con Vercci utilizando el botón del TRIANGULO. Con Sophitia todo lo que tienes que hacer es pulsar DERECHA. Para Siegfried pulsa TRIANGULO. Para Rock pulsa TRIANGULO también. Con Hwang utiliza el CUADRADO y con Cervantes el TRIANGULO. Para conseguir el último arma de cada luchador debes seguir este consejo. Después de ganar a Cervantes (siempre en el *Edge Master Mode*), dirígete a otro escenario. Si pierdes el combate y tu luchador se presenta sobre el mapa en actitud de perdedor, significará que el octavo arma se encuentra en uno de los escenarios adyacentes al que te encuentras.

● SPYRO THE DRAGON

SELECCION DE NIVELES



El juego del simpático dragoncito desarrollado por UNIVERSAL STUDIOS tiene un mapeado realmente grande. Si quieres acceder a cualquier nivel sin tener que terminar cada fase puedes hacerlo sacando a la luz un menú para seleccionar nivel. Durante el juego pulsa START para pausarlo. Ve a la pantalla del inventorio y allí pulsa CUADRADO, CUADRADO, CIRCULO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, CIRCULO, ARRIBA, DERECHA y ABAJO. Cuando vayas a un dirigible podrás comprobar que tienes acceso a todos los niveles de este simpático y adictivo juego.

● SF ALPHA

AKUMA, DAN Y MR. BISON

Para luchar contra Akuma, elige a un luchador y mantén pulsado L2, R2, X simultáneamente hasta que Akuma aparezca. Para hacerlo contra Dan, después de ganar un combate mantén pulsados ARRIBA, L2 y R2 a la vez hasta que las palabras de victoria surjan en pantalla. Entonces suelta los botones. Repítelo durante cinco combates y al sexto te encontrarás luchando contra el mismísimo Dan. Para combatir contra Mr. Bison deberás pedir ayuda a un amigo. Tienes que pulsar START en ambos mandos. Pulsa ARRIBA, ARRIBA, también en los dos mandos y suelta START. Vuelve a presionar ARRIBA, ARRIBA en los dos mandos. Después, simultáneamente pulsa agarrar en el primer mando y ataque fuerte en el segundo para conseguirlo. Si quieres jugar como Akuma tienes que hacer esto. Colócate sobre el cuadrado con la interrogante y mantén apretado L2. Entonces pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO y CUADRADO+TRIANGULO+X y aparecerá Akuma. Para que Dan sea seleccionable pulsa y aprieta L2. Colócate sobre el cuadrado con la interrogante y pulsa TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO y TRIANGULO (o en el orden contrario para obtener el otro traje) y ya será tuyo.

SF ALPHA 3

INTRO ALTERNATIVA



Termina el *World Tour Mode* sin sacar a la luz a Evil Ryu o a Guile. Entonces, en la pantalla de selección de personaje de cualquier modalidad, ilumina a Balrog, mantén pulsado L2 y pulsa cualquier botón para sacar el *alter ego* de este luchador. Si consigues acumular cuarenta y ocho horas de juego en el contador del menú de opciones tendrás una recompensa. Entonces, en lugar de enseñar los caracteres del *arcade*, la secuencia introductoria mostrará a todos los personajes nuevos incluyendo a Guile y a Evil Ryu.

SF ALPHA 2

DE TODO UN POCO

Para obtener el traje original de Chun Li empieza a jugar en cualquier modalidad de juego. Sitúa el cursor en Chun Li y mantén pulsado el botón de SELECT durante al menos 5 segundos. Entonces pulsa cualquier botón y verás a Chun Li con su vestimenta original. Esto también cambiará su ataque Kikkoken. Ahora, introdúcete en el modo *training* y realiza un movimiento para teletransportarte. Pausa el juego a mitad del movimiento, entonces acude al menú y selecciona el juego normal como Vega o Dhalsim para ver cómo ha cambiado su aspecto. Si mantienes pulsado SELECT justo antes de que el combate comience verás la introducción del original de Zangief, pero sólo funciona en los modos *versus* y *training*. Si quieres luchar en el escenario secreto de Sagat o el de Mr. Bison, ilumina estos dos personajes en la selección. Entonces mantén apretado START durante unos cinco segundos. Si sitúas el cursor sobre Akuma, pulsas y sueltas SELECT y despues pulsas ABAJO, DERECHA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, DERECHA, DERECHA volverás de nuevo a Akuma. Mantén pulsado SELECT y pulsa cualquier botón para conseguir a Super Akuma.

SF EX PLUS ALPHA

TRUCOS VARIADOS

Ve al modo práctica y pulsa SELECT. Entonces muy rápidamente pulsa ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA, DERECHA, ARRIBA y SELECT. Si lo has hecho correctamente escucharás una frase. Introdúcete de nuevo en el modo práctica y encontrarás un juego de bonificación. Para luchar contra el último Evil Gouki tienes que terminar primer el modo *Arcade* con al menos dos *rounds* con *Perfect* sin haber sido derrotado. En el último escenario, Ultimate Evil Gouki realizará un Shun-Goku-Satsu sobre Vega. Selecciona de nuevo la modalida de práctica sin entrar en ella. Entonces pulsa SELECT, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, SELECT. Entonces, si ha funcionado escucharás el mensaje «Here comes a new challenger» para mostrar uno de los personajes ocultos. Para abrir las opciones ocultas, debes terminar el juego en *Expert Mode*. Para jugar con un bate con Cracker Jack, al seleccionarlo pulsa y mantén apretados rápidamente ARRIBA, CUADRADO, CIRCULO, R1 y R2 hasta que el combate comience. Si completas el juego en *Expert Mode* con una puntuación de 65635 puntos por lo menos, podrás salvar los juegos de *bonus* en la tarjeta de memoria.



SHADOW MASTER

SELECCION DE NIVEL, ARMAS E INMUNIDAD

Para pasar de nivel pulsa L1, L2, R1, R2, TRIANGULO simultáneamente. Una luz verde confirmará que has hecho el truco bien. Para acceder a pasar a otra fase, pulsa START y sal del nivel en el que te encuentras. Para conseguir inmunidad pulsa L1, L2, R1, R2 y X a la vez. Una luz azul confirmará que lo has ejecutado a la perfección. Finalmente, si quieres obtener todas las armas, en el primer nivel del juego camina hasta la puerta que contiene dos monstruos. Mátalos y después, en esa sala pulsa y aprieta R1, R2, L1, L2 y CIRCULO. Una luz roja confirmará que lo has hecho bien.

● TOCA
DE TODO UN POCO



Si quieres abrir todos los circuitos introduce tu nombre como JHAMMO. Para que aparezcan los coches extra hazlo con CMGARAGE. Para que los conductores sean agresivos como si estuvieran en una atascada ciudad pon CMMAYHEM. Si quieres ver como unas manazas gigantes aparecen sobre el volante pon CMHANDY. Para que el horizonte parezca sacado de una película de dibujos animados pon CMTOON. Para que surja la niebla pon CMDISCO. Si quieres doblar la velocidad pon como nombre XBOOSTME.

● TOCA 2
NOMBRES CON TRUCO



Si introduces como tu nombre la palabra MECHANIC podrás acceder a todos los coches del juego. Para disfrutar con ellos en todos los circuitos bastará con poner BIGLEY. Si utilizas como nombre BCASTLE saldrás rebotado y a salvo de las colisiones con otros vehículos. Para que una carrera dure 40 vueltas pon como nombre LONGLONG. Con LUNAR comprobarás que la gravedad apenas existe. Para ver sólo las ruedas del coche utiliza la palabra JUSTFEET. Si quieres que los coches sean como miniaturas utiliza el nombre MINICARS.

● TEKKEN
JEFES FINALES Y GALAGA

Aquí tenéis unas cuantas pistas para que recuperéis a este gran clásico de la primera etapa de ***PlayStation***. Para continuar jugando a GALAGA durante la pantalla de carga tantas veces como quieras, pulsa SELECT cada vez que la pantalla «Number of Hits» aparezca. Si consigues derribar 40 naves, el juego pasará automáticamente al siguiente nivel. Si mantienes pulsado TRIANGULO durante el juego de GALAGA, conseguirás disparar rápidamente. Además, si eres capaz de matar todas las naves sin la nave doble conseguirás sacar a un jefe secreto en la pantalla de selección de personaje. Para terminar con el juego de marcianitos, si deseáis competir dos jugadores, mantén pulsado ARRIBA, L1, TRIANGULO y X en el mando para el segundo jugador mientras el juego se carga. Para contemplar una *demo* del estilo de lucha de Heihachi, en la pantalla de presentación mantén pulsados L1, L2, R1, R2 hasta que aparezca una de las *demos* por azar. Verás como en esta ocasión se trata de Heihachi. Estos son los personajes y el jefe que sacaréis al terminar el juego: Law - Lee; Paul - Kuma; Kazuya - Wang; Nina - Anna; Jack - P. Jack; King - Armor King; Yoshimitsu - Ganryu; Michelle - Kunimitsu.

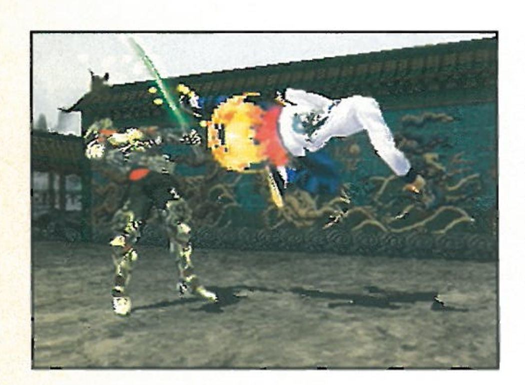
● TEKKEN 2
ALEX, ROGER Y LUCHADORES GRANDES



En el modo *Arcade*, justo mientras seleccionas tu luchador mantén pulsado SELECT y entonces pulsa X para elegirlo. Cuando el personaje aparezca verás que ha aumentado de tamaño. Para conseguir a Alex y Roger, en el modo *Arcade*, en el tercer combate deja que tu adversario te deje con un 5% de energía o menos. Una vez que lo hallas hecho mata rápidamente a tu oponente. Si lo has hecho correctamente, deberías escuchar al comentarista decir «Great!». Dependiendo del traje de tu personaje el cuarto combate lo tendrás contra Roger o contra Alex.

● TEKKEN 3

JUGAR COMO TIGER Y COMO DOCTOR B



Si quieres jugar como Doctor B tienes que terminar el modo *Tekken Force* nada menos que cuatro veces. Cada vez que lo hagas obtendrás una llave. Recoge las tres llaves y después lucha contra el Doctor B para convertirlo en un personaje seleccionable y disfrutar de sus llaves. Para luchar como el Tigre termina el juego con 17 personajes diferentes incluyendo a Eddy Gordo. Después sitúate sobre Edy Gordo y pulsa START.

● TIME CRISIS

MENU SECRETO

Para conseguir el menú secreto, después de haber calibrado tu pistola, dispara dos tiros en el centro del círculo de la R. Cuando lo hayas hecho, dispara dos veces más en el centro exacto del punto de mira que hay sobre el título. Si lo has hecho correctamente (ten en cuenta que tienes que ser rápido), accederás al menú secreto. Cuando eliges el modo historia en la pantalla de presentación, donde puedes seleccionar entre *Normal Play* y *Time Attack*, dispara a cualquier lugar fuera de la pantalla. Las palabras EASY aparecerán junto al texto de *Normal Play* en la pantalla. Esto te concede cinco tiros en el juego en lugar de tres. Ahora, un consejillo. Si tienes un volante con pedales, conéctalo a la consola como mando del segundo jugador. De esta forma puedes utilizarlo como si estuvieras jugando con la máquina original.

● TENCHU

SELECCION DE NIVEL



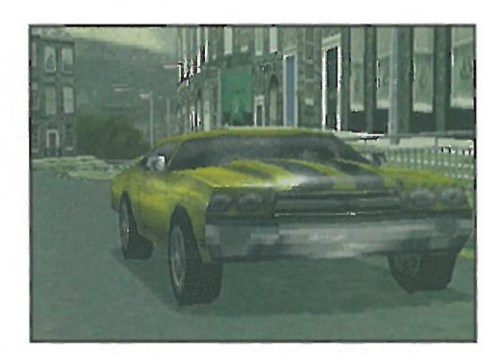
Si quieres tener acceso a una selección de nivel en el complicadillo TENCHU, elige a un personaje y entonces mantén apretado R2 y pulsa IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO y CUADRADO en la siguiente pantalla. Ahora podrás visitar el nivel que más te guste o aquellos que todavía no has podido visitar en el juego, sin ningún problema.

● TEST DRIVE 5

CIRCUITOS, COCHES Y VIDEO OCULTO

Para obtener todos los coches introduce tu nombre como RONE. Si lo que quieres es conseguir acceso a todos y cada uno de los circuitos del juego pon como tu nombre MTHREE. También hay tres vehículos ocultos. Para que sean tuyos, en el modo *single race* pon como nombre NOLIFE en la pantalla de records. Es decir, deberás hacer un buen tiempo en el circuito elegido para conseguirlo. Para que te persiga la policía, como si se tratara de una nueva modalidad, utiliza como nombre VRSIX.

Las músicas de **Fear Factory** forman parte de la banda sonora de TEST DRIVE 5. Además, sabemos que hay escondido un vídeo de este grupo. Para hallarlo, en la pantalla principal elige *Full Race*, y selecciona *Drag Race*. Gana una carrera. Introduce como nombre AUXYRAY. Vuelve al menú principal y selecciona la nueva opción que aparece llamada *Fear Factory Video*.





● TOBAL N 1

PERSONAJES OCULTOS

El *beat 'em-up* TOBAL Nº1 supuso una gran sorpresa para todos, al comprobar cómo SQUARE se introducía en el complicadísimo mundillo de los juegos de lucha, dándole su toque personal y dejando demostrado que esta compañía puede con casi todo lo que le echen encima. Ahí van unos truquillos para el juego, que probablemente harán que lo recuperes durante unos días si no los conocías. Si quieres cambiar la vista de la cámara, pulsa L2 y R2 simultáneamente después de seleccionar a tus luchadores y mientras el juego está cargando. Para conseguir los trajes alternativos de cada uno de los personajes, bastará con mantener apretado ARRIBA cada vez que los selecciones. En TOBAL hay unos cuantos personajes que permanecen ocultos. Si deseas sacarlos del anonimato y poder disfrutar luchando con ellos, tendrás que terminar con éxito los niveles 1, 2, 3 y *Udan's Dungeon* en el *Quest Mode*. También, y como curiosidad, es posible hacer que Hom se suicide. Todo lo que tienes que hacer es mantener apretados L1, R1 y ABAJO a la vez. Entonces se doblará sobre sí mismo hasta matarse.

● TOMB RAIDER 2

PASAR DE NIVEL Y TODAS LAS ARMAS



Para conseguir las armas, un paso lateral a la izquierda, uno a la derecha y otro a la izquierda. Mantén pulsado el botón para andar y da un paso atrás y otro hacia delante. Suelta dicho botón. Da un giro de 360º en cualquier dirección y al terminarlo salta hacia atrás pulsando un poco después el botón para girar. Para pasar al siguiente nivel del juego, has de repetir exactamente las mismas operaciones, con la excepción de que al final tendrás que saltar hacia adelante y nada más hacerlo pulsar el botón para rodar.

● TOMB RAIDER 3

ARMAS, PASAR DE NIVEL Y ENERGIA



Para pasar de nivel mientras juegas, pulsa L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2. Para reponer tu energía pulsa R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2. Si quieres obtener todos los secretos y llaves de un nivel, también mientras juegas pulsa L2 (x5), R2, L2 (x3), R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Uno de los más útiles para disfrutar del juego sin correr apenas peligro alguno, exceptuando algún abismo, es este código que te aportará todas las armas, *medikits* y bengalas: L2, R2, R2, L2 (x4), R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2.

● UM JAMMER LAMMY

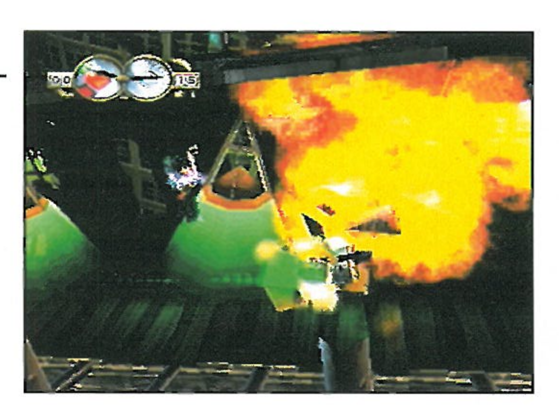
PARA COMPONER TUS MELODIAS



Pon el juego y en la pantalla de presentación, tan pronto como aparece Lammy, resetea tu **PLAYSTATION**. Hazlo una vez más cuando aparece Lammy. Esta vez, cuando la pantalla de presentación aparezca de nuevo, contemplarás que ha aparecido un menú cerca de la guitarra de Lammy. En este menú será posible que tú cambies las notas y las letras de las canciones y después compruebes cómo han quedado tocándolas en el juego con los botones que tu hayas designado para tal efecto.

● WILD 9

SELECCION DE NIVEL, MISILES Y GRANADAS



Si quieres abrir todos los niveles de WILD 9, mientras estás jugando pausa el juego y pulsa ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO ,R2, DERECHA, CUADRADO, X. Para obtener 10 granadas, vuelve a pausar el juego y pulsa R1, X, R1, DERECHA, CUADRADO, DERECHA, CUADRADO. Escucharás un sonido para confirmar que has ejecutado bien el código. Si también quieres 10 misiles, cambia el código anterior por este otro: X, CIRCULO, R1, DERECHA, TRIANGULO, X, TRIANGULO. Volverás a oir un sonido para saber que lo has hecho correctamente.

● VIGILANTE 8

PASSWORDS



Con el siguiente *password* tendrás todos los personajes y niveles, incluido el alien: WMNNWLHTSCUCLH. Si quieres ver todas las secuencias de vídeo introduce SEE ALL MOVIES. Para que tu vehículo resulte invencible en todos los combates utiliza como contraseña I WILL NOT DIE. Para reducir la gravedad hasta límites extremos pon REDUCE GRAVITY. Si quieres que tus misiles resulten mortales para el enemigo usa como contraseña DEADLY MISSILE. Para aumentar la dificultad pon HARDEST OF ALL.

● V-RALLY

CODIGOS SECRETOS

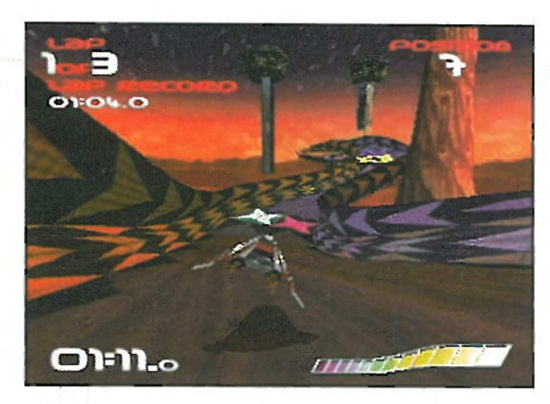
Cuando el *logo* de INFOGRAMES aparece sobre la pantalla blanca de la introducción, pulsa rápidamente ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO + CIRCULO. Si las palabras «Lock Off» han aparecido significará que el truco ha funcionado. Después, podrás introducir cualquiera de los códigos siguientes para modificar el juego a tu antojo. Mantén pulsados los últimos botones hasta que hayas seleccionado el idioma en el que vas a jugar y entonces suéltalos todos para comprobar cuál es el resultado. Con IZQUIERDA + L1 desaparecerá el control de tiempo y podrás disfrutar tranquilamente de cada uno de los circuitos del juego sin que haga falta vencer a tus adversarios. Si utilizas IZQUIERDA + L2 al entrar en el juego podrás comprobar que han aparecido 18 circuitos súper estrechos que pondrán a prueba tu habilidad al volante. Ahora prueba con IZQUIERDA + R2. Este código te concederá una opción muy útil ya que ahora podrás empezar de nuevo las carreras en *Arcade Mode* cuando las cosas no te vayan bien. Finalmente, si introduces el siguiente código, IZQUIERDA + L1 + L2 + R1 + R2, obtendrás todos los trucos de un sola tacada.



● V-RALLY 2

TODOS LOS COCHES Y COMPETICIONES

Sin ningún tipo de duda, INFOGRAMES ha tirado por tierra la expresión de que segundas partes fueron malas con una impresionante secuela de V-RALLY. Como siempre la dificultad es una constante que puede defraudar a algunos. Por si acaso, para que puedas acceder a todos los vehículos y a todas las competiciones de V-RALLY 2, en la pantalla con el menú del juego pulsa L1, R1, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, X, X+SELECT. Un sonido confirmará que has ejecutado correctamente el código. Ahora ilumina el cuadrado vacío y pulsa X para conseguir el correspondiente coche o competición.



● WIPEOUT

RAPIER SHIP Y CIRCUITO FIRESTAR

Para acceder directamente al circuito oculto de *Firestar*, ilumina la opción *One Player* en el menú principal y entonces pulsa y mantén apretados L1, R1, DERECHA, CUADRADO, CIRCULO y START. Finalmente, pulsa X para que aparezca la opción con el nuevo circuito. Para conseguir que la nave de primera clase *Rapier* sea tuya, sitúate sobre la opción *One Player* en el menú principal, y entonces pulsa y mantén apretados L2, R2, IZQUIERDA, SELECT y START. Ahora pulsa X y comprobarás que ya puedes seleccionar dicha nave y disfrutar de sus ventajas para ganar un campeonato.

● WIPEOUT 2097

CIRCUITOS Y ENERGIA



Para acceder a los ocho circuitos del juego mantén pulsados L1, R1, SELECT en el menú principal. Con estos botones apretados pulsa CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO y ya podrás visitar cualquier trazado. Si además quieres tener energía infinita para no sufrir ningún daño durante la competición, mientras estás jugando pausa el juego. Mantén pulsados L1, R1, SELECT y pulsa TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO, X, CUADRADO, CIRCULO y lo habrás conseguido.

● ZERO DIVIDE

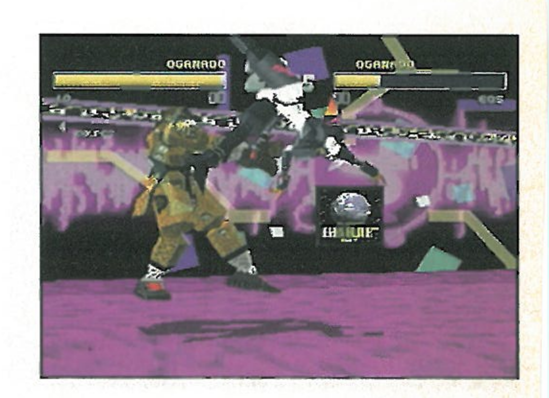
PHALANX, NECO y COLORES

Para ser uno de los primeros juegos en lucha tridimensional en aparecer en **PLAYSTATION**, ZERO DIVIDE aún continúa manteniendo el tipo sin ser superado por muchas producciones posteriores. El juego oculta un *shoot'em-up* clásico llamado PHALANX. Si mantienes apretados a la vez SELECT y START en el mando del segundo jugador mientras enciendes la consola accederás a él. Tienes que utilizar el segundo mando para jugar. Por otro lado, si quieres ver una demostración de lo que son capaces de hacer los luchadores controlados por la máquina prueba esto. En la pantalla de presentación mantén pulsados L1, L2, R1, R2 simultáneamente. Después sitúa el cursor sobre *Player 1* y mantén apretado ABAJO. Después el cursor deberá estar sobre la opción *Vs. Play* con todos esos botones apretados. Ahora pulsa START y contemplarás la demostración. Si quieres luchar como Neco, debes terminar el juego con Zool para conseguir a Extal, y después acabar con él el juego de nuevo para obtener finalmente a Neco. Para cambiar de color a los personajes tienes que terminar el juego una vez. Después en la pantalla de selección mantén pulsado SELECT y pulsa cualquier dirección más CUADRADO, TRIANGULO y CIRCULO para un traje o X para las otras vestimentas.

● ZERO DIVIDE 2

EVE, NOX, NECO Y MODOKI

Si su predecesor era bueno, ZERO DIVIDE 2 no le iba a la zaga, pero tuvo más competencia en su salida al mercado y por lo tanto menos repercusión en el catálogo de la consola. El juego continúa con la tradición y tiene viejos conocidos entre sus personajes. Si quieres jugar como Eve o como Nox tendrás que terminar el juego con todos los luchadores en cualquier nivel de dificultad. Para convertir a Neco y a Modoki en caracteres seleccionables bastará con acabarse el juego con Eve eligiendo cualquier nivel de dificultad.






SUPERJUEGOS
EDICIONES REUNIDAS S.A.
GRUPO ZETA